LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA A PLAYSTATION

SUPER CONSOLE 2000 PLAYSTATION

SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

[REVIEW]
PARASITE EVE II
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS [PAL]
FEAR EFFECT
BIOHAZARD GUN SURVIVOR
COLONY WARS RED SUN
SAMURAI SHODOWN WARRIORS RAGE 2
ROLLCAGE STAGE II
STREET FIGHTER EX 2 PLUS
DEWPRISM
RUNABOUT 2

[PREVIEW]
RAY CRISIS
MEDIEVIL 2
FORMULA 1 2000
MILLE MIGLIA
VANISHING POINT

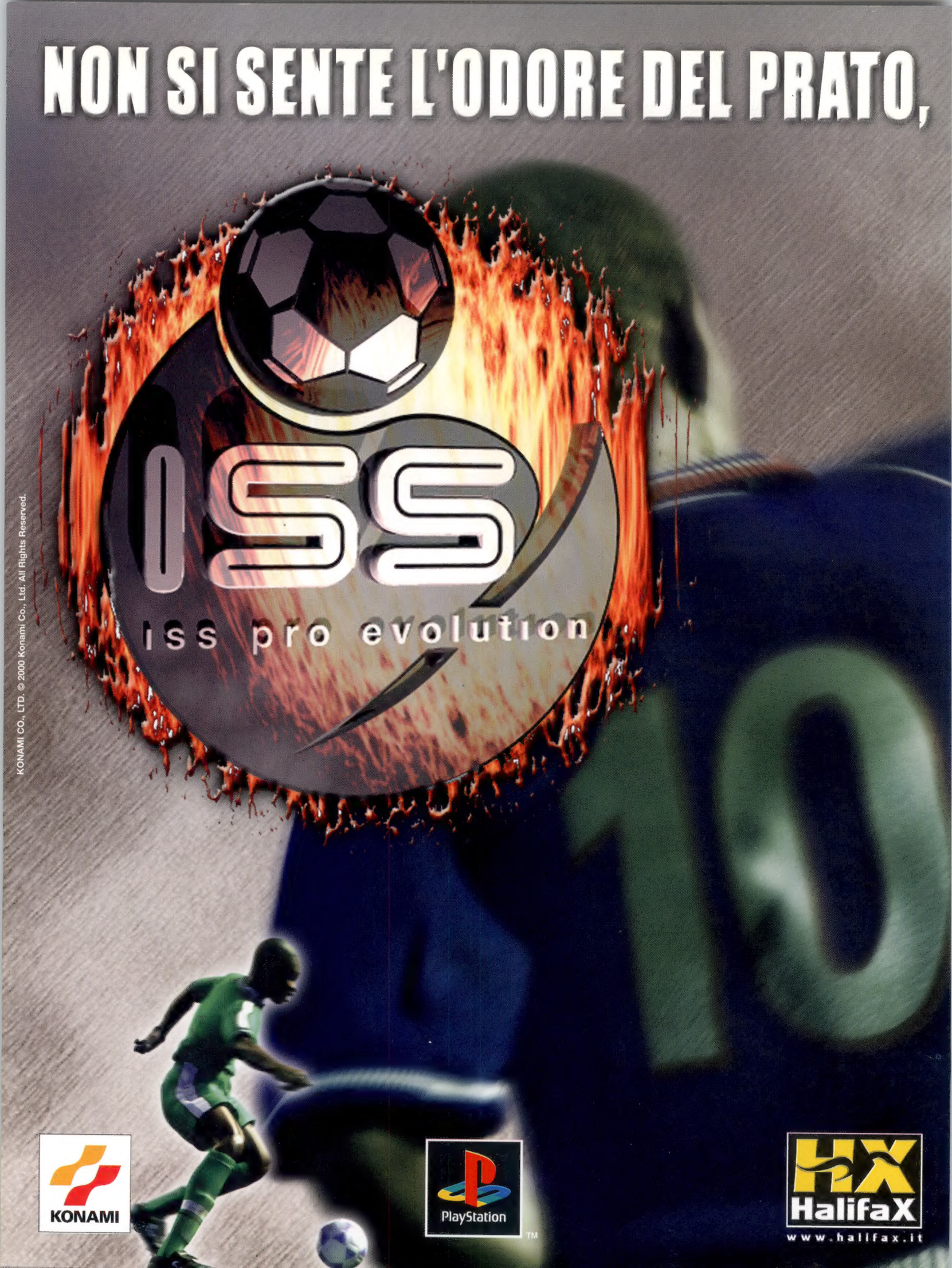
MUNCH'S ODDYSEE
PROSEGUE IL DIARIO DI ODDWORLD INHABITANTS

L'INIZIO DI UNA NUOVA ERA

ALLA SCOPERTA DEI PROSSIMI TITOLI **PS2**
CON UNO SGUARDO DA VICINO AL **PLAYSTATION FESTIVAL 2000** E ALLO **SQUARE MILLENNIUM**

MARZO 2000
L.7.500
Gruppo Editoriale FUTURA
WWW.FUTURA-GE.COM

NON SI SENTE L'ODORE DEL PRATO,



KONAMI CO., LTD. © 2000 Konami Co., Ltd. All Rights Reserved.

KONAMI

PlayStation

HX HalifaX

www.halifax.it

MA CI STIAMO LAVORANDO...

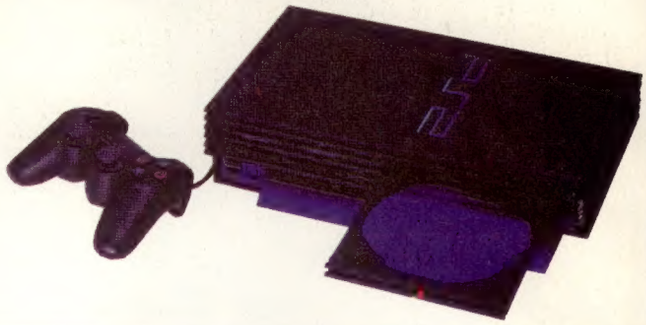
FINO A QUESTO MOMENTO,
IL MIGLIOR GIOCO DI CALCIO
IN CIRCOLAZIONE...
INCREDIBILMENTE COMPLETO
E PRIVO DI DIFETTI !
95%
CONSOLEMANIA

IL RE INCONTRASTATO
DELLE SIMULAZIONI CALCISTICHE
PER PLAYSTATION È TORNATO.
E DOPO QUEST'ENNESIMA
DIMOSTRAZIONE DI FORZA,
IL SUO TRONO APPARE ANCORA
PIÙ SALDO...
94%
SUPER CONSOLE PLAYSTATION

"SOSTANZIALMENTE PRIVO DI DIFETTI,
ISS PRO EVOLUTION
È SICURAMENTE UNA PIETRA MILIARE
NELLA STORIA DEI GIOCHI DI CALCIO.
PROVATELO, E LA SUA
GRANDISSIMA GIOCABILITÀ VI
CONQUISTERÀ SUBITO."
10/10
UFFICIALE PLAYSTATION MAGAZINE

completamente
in
ITALIANO

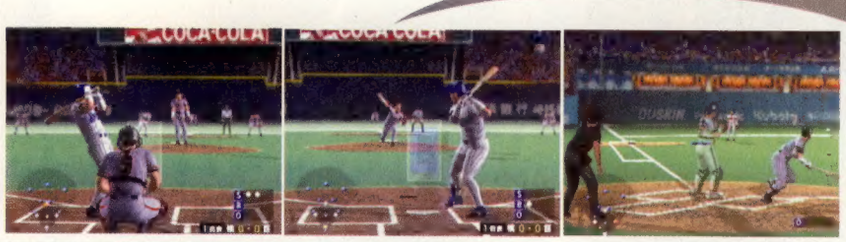
PS2 è arrivata!



MET

GIOCHI ANNUNCIATI

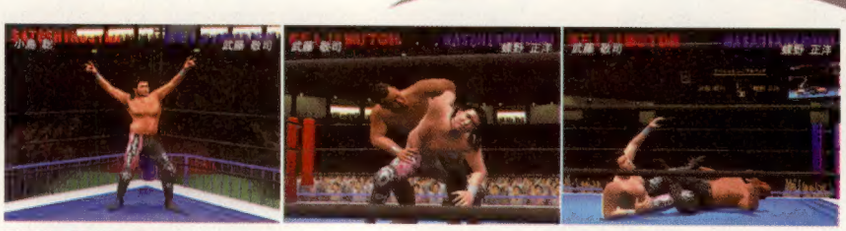
A TRAIN 6
BILLIARD MASTER 2
AMERICAN ARCADE
ETERNAL RING
SKY SURFER
STEPPING STAGE
KESSEN
DRUM MANIA
SHIN RIDGE RACER
DRIVING EMOTION TYPE S



PREZZI CONSOLES

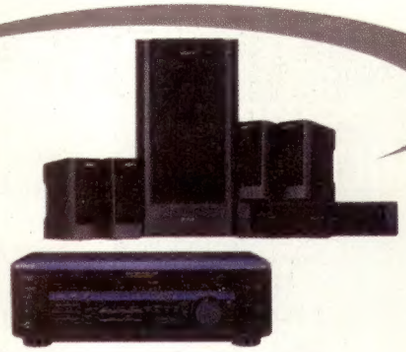
	TEL.
PLAYSTATION 2	
DREAMCAST JAP	440.000
DREAMCAST EURO	500.000
DREAMCAST UNIVERSALE	550.000
PLAYSTATION UNIVERSALE	328.000

NOLEGGIO VIDEOGAMES

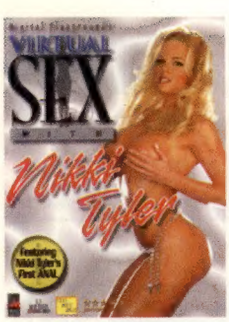


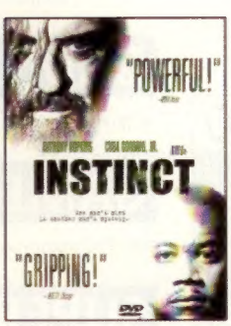
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 24/48 ORE

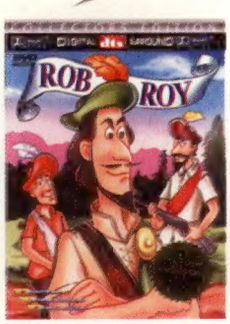
SISTEMI HOME THEATRE PER PLAYSTATION 2

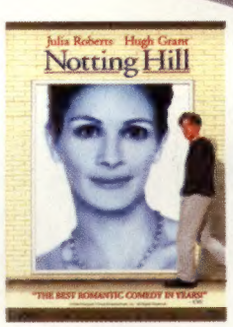


CENTINAIA DI TITOLI DVD PER LA TUA PLAYSTATION 2









MICROMEDIA s.n.c., VIALE MONTENERO 12 ANGOLO VIA LATTUADA
ORARIO AL PUBBLICO: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
ACCETTIAMO PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO SULLE SPEDIZIONI
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

sommario

N°68 - Marzo 2000

PREVIEW

Formula 1 2000	36
Medievil 2	32
Mille Miglia	34
Ray Crisis	30
Vanishing Point	38

REVIEW

Baseball 2000	92
BioHazard Gun Survivor	70
Colony Wars Red Sun	72
Dewprism	68
Fear Effect	66
Formula 1 World Grand Prix	78
Parasite Eve II	62
Q*Bert	92
Resident Evil 3: Nemesis (PAL)	64
Rollcage Stage II	74
Runabout 2	80
Samurai Spirits Warriors Rage 2	88
Street Fighter EX 2 Plus	86
Supercross 2000	82
The Dukes of Hazzard	76
Tiny Tank	84
Warpath: Jurassic Park	90

PLAYGROUND 06
Mensile di dialettica videoludica. Spazio alle opinioni dei lettori.

PLAYFAQ 10
Frequently asked questions. Le risposte ai quesiti più ricorrenti.

PLAYWORLD 12
Tutte le ultime novità all'interno del mondo PlayStation.

BIG IN JAPAN 40
Una panoramica totale su ciò che accade nel Paese del Sol Levante.

OUTER WORLDS 44
La rubrica dedicata a tutto quello che non è PlayStation.

PLAYNET 50
Stufi della lentezza del vostro 56K? Forse è il caso di passare ad ADSL.

RETROGAMING 54
Prima dei poligoni c'erano i vettori...

GAME DEVELOPMENT 56
In questo numero vediamo i requisiti necessari per fondare una *software house*...

GAME DESIGN DIARY 60
Paul O'Connor racconta ai lettori di **SPC** lo sviluppo di **Munch's Oddysee**...

SUPERTRIX 94
Trucchi, *cheats*, gabole, codici, *password* e imbrogli vari.

MBF TODAY 96
Available around the world. Al di là del videogioco.

PRIMO PIEDE 98
Il mercatino dell'usato di **Super PlayStation Console**.

EDITORIALE PLAYSTATION2

Erano vent'anni, dai tempi di Atari VCS e Intellivision, che aspettavo una console nera e da mettere "in verticale" che finalmente si intonasse con la tappezzeria a strisce del mio soggiorno...

[Igor Berzi, **SPC**]

Un'ondata iniziale di *sequel* in stile "partenze intelligenti", un discreto numero di titoli successivi aspiranti all'archiviazione come *killer application*, una valanga di *trash-games* che permettano *pay-off* del genere "oltre Ncento *videogames*", una buona fonte di discussione per video-puristi avvelenati dalla massificazione, una eccessiva e non benvenuta fonte di destabilizzazione del mercato e della concorrenza. Cagliostro ha detto che intende comprarla immediatamente, non facendo distinzioni tra *sequel*, titoli originali, giochi promettenti o *softco* sconosciute. Sostiene che l'importante sia videogiocare senza perdersi in discussioni. Ma è la stessa cosa che ha detto per ogni altra console uscita finora...

[Ivan Fulco, **SPC**]

PlayStation2 è la console ideale per Square, il cui unico obiettivo è creare esperienze videoludiche simili più a film interattivi che a semplici giochi. Troviamo che sia più facile ottenere certi risultati con l'Emotion Engine di PlayStation2.

[Tom Yoshikai, Amministratore Delegato di Square Europe Ltd.]

PlayStation2 sulla carta è un ottimo sistema e sicuramente avrà grande successo; l'unico punto che mi lascia perplesso è l'approccio con il quale Sony si appresta a lanciare la macchina. Nel 1994 PlayStation fu lanciata come console per videogiochi ad un prezzo competitivo rispetto alla concorrenza, mentre oggi il colosso giapponese è in procinto di commercializzare un sistema definito multimediale ad un prezzo molto più alto del suo principale concorrente, Dreamcast. Sbaglierò, ma non mi sembra la mossa più azzeccata: forse il prezzo non è così importante, ma quale sistema multimediale ha mai avuto successo?

[Fabrizio Pedrazzini, **SPC**]

E' sempre difficile fare previsioni e immaginare quanto possa vendere una console, ma visto l'interesse che ha accompagnato lo sviluppo della nuova macchina Sony e dei titoli che verranno lanciati in questi mesi, è impossibile non predire un futuro roseo. E poi il DVD-Video, la scarsa concorrenza, **Ridge Racer V**, **Tekken Tag Tournament**, **Gran Turismo 2000**...

[Marco Ravetto, **SPC**]

Sony ha acceso una vera e propria scintilla nell'industria. Siamo abituati a vedere le società costruttrici di console compiere piccoli passi prevedibili, ma in questo caso Sony ha compiuto un vero e proprio balzo. Un balzo che ci offre tanto di quel potere creativo da mettere da parte i vecchi strumenti di *design*. PlayStation2 offre nuovi strumenti di lavoro ai *designer* tant'è che i videogiocatori godranno presto di prodotti davvero originali e graficamente impressionanti.

[David Perry, Presidente di Shiny Entertainment]

Il possibile sposalizio tra PlayStation2 e connettività Internet a larga banda potrebbe rivoluzionare profondamente il videogioco, che verrebbe più che mai inteso come esperienza collettiva.

[Matteo Tenca, **SPC**]

Non credo finché non vedo. Ma da quel che vedo, credo.

[Massimo Rovatti, **SPC**]

Vedo PlayStation2 come un sistema di intrattenimento domestico estremamente dinamico ed elegante. Dal punto di vista prettamente tecnico, PS2 è capace di surclassare qualsiasi sistema attualmente sul mercato. Ma non mi riferisco solo al dettaglio grafico: mi riferisco anche all'abilità di simulare realisticamente la fisica dinamica per non parlare dell'intelligenza artificiale! PlayStation2 spacca!

[Steve Wahid, Studio Manager di Psygnosis]

Probabilmente è ancora presto per capire se PlayStation2 riuscirà a rivoluzionare davvero il concetto di videogioco come lo intendiamo oggi, ma sull'evoluzione che la nuova piattaforma Sony potrà garantire nell'immediato futuro ci sono pochissimi dubbi. E questo, per quanto mi riguarda, è più che sufficiente per farmi attendere con trepidazione l'avvento del "magico" scatolotto nero.

[Erik Pede, **SPC**]

Con PlayStation2 la console cessa di rappresentare una semplice macchina da gioco evolvendosi in un sistema d'intrattenimento multimediale capace di fornire all'utente un ampio numero di servizi.

[Diego Cortese, **SPC**]

PlayStation2 è un macchina molto interessante, ma svilupparci giochi richiede parecchia fatica: Sony ha dato le direttive generali e adesso aspetta che noi sviluppatori facciamo il resto del lavoro. Il potenziale della console dovrebbe essere molto elevato, ma per sfruttarlo bisogna programmarla nel giusto modo: ci sono molte variabili che potrebbero alterare le *performance* di PS2 se non venisse programmata nella maniera corretta. In ogni caso, è una scatoletta nera molto carina...

[Adam Fowler, sviluppatore di *tools* per DMA Design]

Totalmente retrocompatibile, ma non tutti i giochi funzionano. Duecentocinquanta titoli al lancio, però duecentoquarantasei sono stati posticipati. Virtual Game Station legale, marchio PlayStation intoccabile. DVD sì, DVD no. E ora silenzio. Parla Sony.

[Matteo Bittanti, **SPC**]

Sarà come innamorarsi del videogioco per la seconda volta.

[Marcello Cangialosi, **SPC**]

Ci è voluto più tempo per mettere insieme quest'editoriale che per progettare PlayStation2...

[Simone Crosignani, **SPC**]

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.

Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Telefono: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE	Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE	Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE	Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA	Marcello Cangialosi
REDAZIONE	Paolo Cardillo
COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE	Simone Crosignani e Stefano Zurlini
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE	Cristophe Kagotani
UFFICIO TRAFFICO	Barbara Varisco

HANNO COLLABORATO:

Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Diego Cortese, Ivan Fulco, Francesco Matarrese, Erik Pede, Fabrizio Pedrazzini, Fabio e Marco Ravetto, Massimo Rovatti e Matteo Tenca.

PUBBLICITÀ

Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin - Telefono: 02/66526286

Gruppo Editoriale FUTURA L'innovazione come missione

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 Cinisello Balsamo (MI)

ABBONAMENTI
Ufficio abbonamenti Gruppo Futura
Telefono: 02/66526213
(dalle ore 9 alle 12:30)
Fax: 02/66526300
(I versamenti devono essere effettuati sul ccp n°38805206)

STAMPA
Tiber - Brescia

FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)

DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da PlayStation Plus - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

playground

PlayGround - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi *e-mail* è necessaria esplicita richiesta

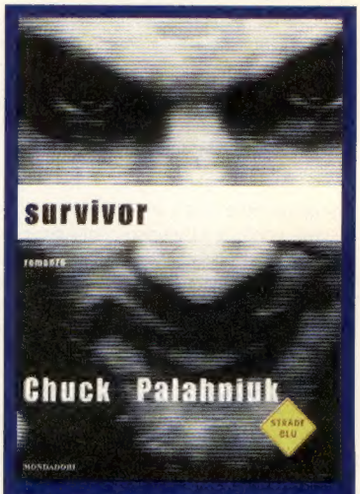
a cura di Marcello Cangialosi

UCCIDETE IL VOSTRO DIO.
È questo il mio messaggio per il millennio a venire. Liberatevi del pesante giogo che una cultura che insegna sudditanza vi ha imposto, scrollatevi di dosso secoli di schiavitù morale, ingigantite ciò che siete e reclamate il regno dopo la morte perché voi l'ambite e non perché un Dio ve lo potrebbe concedere. Siate liberi in terra come pensate potreste esserlo in cielo e non seguite il sentiero tracciato dai servi di Dio, poiché essi credono nelle illusioni proprie e voi dovete credere alle vostre, non alle loro. Non credete in un Dio che ci concede il solo Libero Arbitrio di sbagliare; se un Dio esiste questi ci ha creato liberi ed è nel sincero sfruttamento di questa libertà che possiamo guadagnare qualcosa dalla vita. E credete alle vostre libertà non a quelle degli altri uomini, nemmeno fossero TUTTI gli altri uomini! Mi chiedono perché videogioco, rispondo: per avere più vite di quante il Dio degli Schiavi mi avrebbe concesso, per essere Dio fra gli dei, perché mi diverte e perché decido d'essere libero di farlo...

Tale Marco ha avuto una visione che innalza il genio di Kubrick a livelli profetici, d'un tratto scopre cos'è il monolito nero: PS2 (in verticale). Io oso di più e rivesto Sony d'un carattere celeste; il monolito di 2001 è manifestazione divina, latrice di vita e scintilla di suprema conoscenza, al pari della Sfera di Crichton e della Mela dell'Eden biblico. Sony si eleva dunque nel ruolo di Creatore, dona all'uomo un monolito nero, la capacità di costruire nuovi e credibili mondi gestiti da leggi verosimili o meno, ma in ogni caso presenti, e concede loro un ulteriore mezzo espressivo evoluto da affiancare tanto alla musica quanto alla scrittura. Ora limitiamoci ad attendere la comparsa di grandi 'musicisti e scrittori' che sappiano modellare le molteplici possibilità concesseci. Ed intanto la Meretrice di Babilonia "dispensa sogni" a basso costo e di ben più misero valore, prostituendo un corpo precocemente vecchio e sfatto che assurdamente reclama un ruolo di primadonna che mai potrà essere suo. Dove Sega ci offre "qualcosa di più" Sony promette "qualcosa di diverso", qualcosa che sarà in grado di variare la nostra precedente percezione dell'Altra Vita, un qualcosa capace di trasfigurarci in maniera più completa e soddisfacente: un Paradiso sulla Terra.

Accantonando per un attimo lo stronzame metafisico, produce un moto di tristezza vedere gli sforzi di un grande del panorama videoludico arrabattarsi nel tentativo di risollevarsi dopo un progetto fallimentare che, tuttavia, potrebbe rivelarsi migliore di quello a venire. Dreamcast non starà a PS2 come Saturn è stato a PSX, il rapporto è certo minore nel primo caso, e questo credo sia pacifico nonostante moltissimi (io compreso, certo) siano ancora digiuni di prove all'atto pratico della creatura Sony. La fiducia che stampa specializzata, operatori, affaristi e futuri utenti riversano in direzione PS2 è incredibile ed a tratti inquietante. Eppure nessuno, neppure i detrattori più accesi, riesce a portare tesi che preannuncino, in maniera plausibile, una fine negativa per il prossimo futuro Sony (sebbene esista il precedente di Nintendo). D'altronde laddove la grande "S" lavora con strategie di *marketing* salde, per quanto prorompenti, la piccola "S" si limita ad annunciare tiepidamente la propria presenza quasi temendo che, se si facesse troppo notare, sarebbe immediatamente cacciata dalla sala da ballo per un "abbigliamento" che non si confà all'occasione. E così prosegue timida nell'attesa del principe azzurro o di quello rospo. Nintendo pare dunque essere l'unica in grado di fermare una corsa lanciata di Sony e cerca intelligentemente di farlo proponendo un'offerta simile (forse evoluta, difficilmente differente) ad un prezzo migliore. Certo i precedenti a livello di politica e concorrenza interna (ricordate il Microcode?) mettono sul chi vive sia utenti sia case produttrici. La speranza è che le due macchine (dispiace escludere aprioristicamente Dreamcast) riescano a convivere pacificamente a tutto vantaggio dell'utenza comune. Sony, dal canto suo, propone qualcosa che pretende d'andar ben oltre la semplice macchina ludica ed a riprova di ciò si appresta a compiere un passo decisivo verso la diffusione massiva del DVD (il passo definitivo sarà il DVD registrabile a basso costo). Riponiamo poi sana speranza in un futuro videoludico nel quale l'Illuminazione colga le masse di compratori ottusi che si fiondano su prodotti beceri con l'unico merito di una licenza, di buona pubblicità o di un paio di grosse tette. Istruiamo gli ignoranti acquirenti di **FIFA** poiché tutto sommato fanno comodo all'industria tanto quanto a noi giocatori con una certa etica; basta che inizino a gettare soldi dalle parti giuste, quelle che oltre al desiderio di far soldi cercano di creare dei prodotti meritevoli (e ce ne sono, cinismi a parte). Con medesima speme confidiamo in un miglioramento degli organi informativi a partire da **SPC** che, forse, deve cercare di togliersi di dosso un certo "divismo elitario" donatogli da MBF ed innaffiato a dovere dai suoi epigoni: competenza e personalità critica sono ottimi pregi ma non facciamoli sfociare in saccenteria, è una cosa fastidiosa. A livello di recensioni l'augurio è che il secolo e le console a venire sappiano riportare il gusto di articoli approfonditi sotto ogni punto di vista (sapete che di **FF8** non si capiva se la storia fosse o no meritevole?). E poi diamo una regolata alla grafica della rivista: decisamente squalliduccia non solo se raffrontata ai nuovi *standard* editoriali (vedere testate di provenienza americana), ma anche se messa in rapporto con la vecchia veste che, personalmente, trovavo precisa ed ineccepibile. Essenziale è una cosa, scialbo un'altra.

Di seguito raccolgo alcuni spunti elargiti dagli ospiti di **PlayGround**. Mi permetto innanzi tutto di mettere in dubbio l'ipotesi che accomuna la crescita dell'età del giocatore con il progresso grafico: se è pur vero che i bambini utilizzano maggiormente l'immaginazione, bisogna altresì riconoscere la capacità dell'adulto di usare un maggior numero



IN SURVIVOR (ROMANZO MONDADORI L.24.000), Chuck *"Fight Club"* Palahniuk spinge sul ciglio del paradosso i rapporti fra religione e *share* televisivo (*"Secondo l'agente, il fattore più importante che fa di te un santo è la quantità di articoli che riesci a ottenere sulla stampa. [...] La chiave per la salvezza sta in quanta attenzione riesci a ottenere. Negli indici di gradimento. Nello share di pubblico"*), fra divi(ni)smo e aspetto fisico, (*"L'agente dice che nessuno vorrà venerare qualcuno con un rotolo di grasso intorno alla vita. [...] Non hai mai visto un crocifisso in cui Gesù non fosse praticamente nudo. Non hai mai visto un Gesù grasso. O un Gesù pieno di peli. Da sempre, in ogni crocifisso il Gesù potrebbe fare il modello a torso nudo dei jeans di marca o dei profumi da uomo"*), fra religione e potere (*"Adam ha detto che il primo passo di molte culture per renderti schiavo è la castrazione. [...] Adam dice che le culture che per renderti schiavo non ti castrano fisicamente, ti castrano il cervello. Rendono il sesso una cosa talmente ripugnante e diabolica e pericolosa che anche se sai quanto potrebbe essere bello avere dei rapporti sessuali, neanche ci provi. Ecco come fa la maggior parte delle religioni nel mondo di fuori, dice Adam"*). *Survivor* mette in crisi i rapporti fra uomo, media e religione mostrandoli attraverso l'occhio e stravolgendoli attraverso la mente di un sopravvissuto alla condanna a morte sentenziata dai dogmi del suo credo, un sopravvisuto che si scoprirà presto più di un semplice fenomeno da baraccone mediale, più di un predicatore televisivo, più di un investimento per il suo Agente, più di un banale dirottatore di un aereo. Consigliato senza riserve.

di codici di lettura, fra questi è importante citare la metafora (una forma piuttosto ostica per i giovanissimi) che riesce in parte a sopperire all'immaginazione infantile.

Quindi la manciata di quadratini che il bambino chiama Mario viene anch'essa chiamata Mario da un adulto seppur tramite vie traverse [È indubbio che l'adulto sia capace di "riconoscere Mario" in edizione 8-bit, ma è altrettanto indubbio che un ragazzino sia fortemente portato a "tuffarsi" nella sospensione dell'incredulità innescata, nel nostro caso, dalla fruizione del prodotto videoludico. Per farlo egli sopperisce alla carente verosimiglianza con l'immaginazione laddove l'adulto incontra difficoltà notevoli a cui la metafora sopperisce solo in parte. Parliamo di "riconoscibilità" intesa come porta d'accesso all'immedesimazione, non come mera comprensibilità di ciò che appare sul video bensì come mezzo attraverso cui relazionarsi al *videogame*. Non a caso difficilmente vedremo un adulto (e con lui tutti i *newbie* di prima classe) coinvolto più da **Pitfall** per Atari VCS che da **Tomb Raider** per PS2].

Eppure è innegabile che il videogioco stia rapidamente allargando i propri confini anagrafici; a tal riguardo citerei di certo l'ampliarsi delle opzioni e varianti di gioco e di conseguenza l'innalzarsi della sfida, laddove un bimbo si contenta del gioco Tris un adulto esige un campo di gioco che testi maggiormente le proprie capacità cosa che riesce egregiamente al gioco degli scacchi ad esempio. Con l'espandersi delle possibilità, il videogioco, da banale passatempo riesce a trasformarsi in gioco impegnativo e gratificante. Tutto però va ricondotto ad un ambito più ampio dal quale non si può prescindere: certo è importante ricordare che i "trentenni di oggi sono i dodicenni dell'era Atari" ma, andando oltre, si nota come l'evoluzione socio-cultural-economica abbia giocato un ruolo decisivo nella formazione di soggetti che definirò Creativi. Sino a poche decadi fa la popolazione era essenzialmente costituita da Pratici, persone che per necessità e per educazione non potevano perdersi troppo in Irrealtà Improduttive (e qui raccolgo più o meno tutti i prodotti di fantasia, siano essi libri, canti o giochi), oggi, un ritrovato benessere economico *in primis* ed una maggiore consapevolezza di sé, hanno ispirato una generazione di persone che riesce ad estraniarsi maggiormente dal discorso di quotidianità materiale che ci circonda, arrivando a trovare reali benefici dai viaggi di fantasia. Oggi un assiduo lettore di romanzi non è visto come un fannullone o un dissociato, se ne comprende piuttosto la necessità di prendere dei percorsi alternativi a quello che, solo apparentemente, è l'unico a disposizione nostra. Con il tempo confido che la medesima indulgenza sarà concessa alla pratica del videogioco poiché il numero dei Creativi è destinato a crescere ancora.

Da questa lunga analisi colgo lo slancio per valutare una delle considerazioni che Aragon (RIP), con una forma lessico-sintattica fastidiosamente presuntuosa ed inconcludente, ha esposto in **SPC**65. Dire che il videogioco nasce per ricoprire il linguaggio informatico d'una patina artistica mi sembra quantomeno ingenuo, a meno di intendere con la parola "arte" la semplice intenzione di offrire qualcosa di palpabile che vada oltre i codici binari o gli algoritmi. Sostenere poi che un gioco elettronico sia in grado di travalicare ogni sorta di ostacolo è a dir poco fuorviante [Piuttosto che "nascere" dall'esigenza di connotare il supporto informatico di una caratterizzazione artistica, direi che il videogioco "mostra" le applicazioni artistiche dell'informatica. È forse questo ciò che Enzo Iammarino intendeva dire realmente. Laddove chiunque può trovare l'arte ovunque (in un listato in C++ o in un circuito integrato), il peso del *videogame* nel processo di "deghettizzazione" dell'informatico è fuori discussione. Miyamoto, Kojima, Molyneux, Meier sono solo alcune delle persone assurte a status di divi dell'industria videoludica. Se avessero realizzato programmi di gestione del magazzino o di un *server* di rete, difficilmente sarebbero arrivati a tanto].

Il videogioco è una forma di diletto "superiore" che comprende caratteristiche proprie ad altri generi, ludici e non: richiede abilità manuale, ingegno, intuizione, conoscenza dell'ambito in uso, astrazione, partecipazione emotiva, ecc... Accettato questo, va da sé che i fruitori di tale mezzo devono possedere gran parte di queste "chiavi". Ora, senza paura di tenere un discorso che può apparire razzista (poiché in effetti lo è) ritengo che il videogioco si rivolga soprattutto a coloro con i mezzi per capirlo ed usarlo: i Creativi. Privo di qualsiasi dato alla mano credo che tali Creativi vadano scremati dalla popolazione mondiale grazie all'esclusione di intere culture, razze, religioni e sesso contribuendo ad infrangere l'ipotetico crogiolo artistico/culturale, con buona pace di "quella fetta d'utenza che crede ancora nel cosmopolitismo culturale". Mia personalissima opinione è che il fruitore tipo del media elettronico sia un maschio culturalmente bianco e senza dipendenza religiosa; dev'essere maschio perché questo genere della specie umana sì è sempre dimostrato (a seguito di fattori culturali più che genetici) maggiormente propenso all'attività creativa ed astrattiva.

Culturalmente bianco (dove con questo includo le civiltà che da tempo si stanno imponendo il modello di vita occidentale, Giappone compreso) per gli sviluppi complessi che da sempre accompagnano il pensiero europeo, a tal proposito cito la superiore complessità di generi musicali bianchi come la Classica o il Metal (discendente moderno della Classica) a dispetto di altri generi etnici. Altri esempi sussistono nel campo tecnologico, medico, architettonico o pittorico; in tutti i campi il modello occidentale ha dato mostra di una notevole capacità di adattamento creando, per ogni ambito, più e più soluzioni differenti (con questo non sostengo il minore valore delle soluzioni altrui, ne annoto semplicemente la minore complessità, vedi generi musicali neri come blues o rap). La questione religiosa è poi da rapportare all'intima relazione che intercorre fra Dio e Tecnologia, per dirla brevemente, sono convinto che l'uno sia l'antitesi dell'altra. Dio, anche nelle Sacre Scritture care ai cristiani, cela la Conoscenza (la Mela) all'Uomo ed anche in altre religioni la componente materiale della vita (di cui la tecnologia è figlia) viene svilita totalmente. Questo perché Dio è frutto diretto della stupidità e della superstizione, condizioni queste che si battono proprio con la conoscenza; detto questo credo intuiate come il progresso sia la via per l'emancipazione da Dio. Da qui in poi il passo è breve: il videogioco come mondo a sé creato dall'uomo a propria discrezione, l'uomo come Dio, il videomondo come orribile bestemmia (ma dopotutto il semplice chiedere "perché?" è un passo contro Dio).

Mi preme infine trattare l'argomento del "videogioco come arte" rispolverato da God in **SPC**66. Va da sé che la prima cosa da prendere in considerazione sia il significato di arte: in principio tale parola definiva l'opera dell'uomo (di qualsivoglia tipologia) e la distingueva dall'opera della natura (di Dio), col tempo si è assistito ad uno scivolamento semantico che ha attribuito all'opera materiale dell'uomo la parola "Tecnica" e ha tramutato il senso di "Arte" in qualcosa che può essere riassunto come "tentativo di ricreare le varie condizioni dell'esistenza anche nella loro veste formale ma, soprattutto, in quella intima e trascendentale". Escludendo il primevo senso a priori (in tal caso il videogioco è opera dell'uomo e pertanto arte) è d'obbligo fermarsi a riflettere attentamente sulla definizione sovraesposta e valutare: se l'accettiamo posso dire con certezza che né **Pac-Man** né **Mario** sono arte poiché il primo ricrea ben poco mentre il secondo ricostruisce, in maniera approssimativa, solo alcuni aspetti materiali del nostro mondo (alberi, percorsi, salti, persone e cose).

> "Siate liberi in terra come pensate potreste esserlo in cielo e non seguite il sentiero tracciato dai servi di Dio, poiché essi credono nelle illusioni proprie e voi dovete credere alle vostre, non alle loro"
>
> *Nemesis Divina*

Proseguendo lungo questo percorso capiamo come forse nessun gioco sia giunto allo stato dell'arte, ma ci rendiamo conto di come certi prodotti ci si stiano avvicinando (in **Gran Turismo** sono di certo macchine quelle che pilotiamo ed è effettivamente ebbrezza della guida quella che proviamo).

Ora, sarebbe possibile attendere che i mezzi a venire forniscano all'industria videoludica il lasciapassare per il club dell'arte ma, da parte mia, sarebbe una soluzione di comodo poiché non intendo il videogioco come arte. Il vocabolo "arte", nell'odierna accezione, è in realtà una convenzione sotto la quale trovano riparo svariate nozioni estetiche (formali e non), intenti didascalici, introspettivi ed espressivi

e, su tutto, i valori storico-commerciali. Opera d'Arte è qualcosa che ha fatto storia o qualcosa che vale molto (perché ha fatto storia o perché qualcuno ha deciso che l'ha fatta) [Certo l'opera d'arte è qualcosa che ha fatto storia, ma anche i videogiochi hanno una loro storia, perché negarlo aprioristicamente? **Pitfall** non ha forse "fatto storia"? E **Mario Bros**? E **Dungeon Master**? E **Final Fantasy**? Non hanno forse tutti contribuito a creare quel bagaglio di storia videoludica che è alla base del fenomeno *retrogaming*? Ma soprattutto, è davvero necessario far passare un po' di tempo per attribuire valore artistico ad un'opera dell'uomo? Che differenza passa fra l'opera di "oggi" e la stessa opera però di "ieri"? Non ci vuole poi molto a capire che **Mario 64** e **Gran Turismo** faranno la storia. Allora perché aspettare?].

"Commercio dell'Arte" diviene dunque una buona definizione per indicare il lavoro di Michelangelo (che certamente pensava anche a "sbarcare il lunario" mentre scolpiva Mosè, non dimentichiamo ch'egli era il più ricercato e il meglio retribuito artista del tempo) e di Leonardo possiamo dire che era un "abile e fantasioso creatore d'invenzioni" (ed un discreto pittore) così come Miyamoto e Kojima sono abili e fantasiosi creatori di mondi (e ditemi cos'è meglio). La verità è che il valore dell'Arte viene largamente sopravvalutato, è troppo ancorato ad un mondo elitario e contorto di cui noi riceviamo solo un pallido riflesso che interpretiamo come verbo divino. No! Il videogioco non è ancora Arte ma potrà divenire molto di più.

Nemesis Divina

SALVE A TUTTI! SONO IL SOLITO PO-lemico di turno...

Torno a rompere il silenzio per dire le mia sulla questione dicotomica: arte-videogiochi e relative speculazioni, che, pur toccando punti di vista differenti, non hanno saputo, a mio avviso, schiarire la mente. Perché? Be', perché non potete sapere se è giorno o notte se siete chiusi in una grotta!

Prima di chiedersi se la videoludica sia o meno un'arte, è necessario chiedersi COSA sia l'arte (questione irrisolvibile in maniera definita per mancanza di termini univoci); ma prima ancora è essenziale chiedersi DOVE sia l'arte...

Ebbene, l'Arte è da considerarsi alla stregua di un sentimento: è ubicata nella mente (per alcuni nel cuore) di chi la osserva: per cui se alcuni di voi sono stati toccati da **Zelda** in fondo all'anima, potreste essere o meno accusati di superficialità, ma indubbiamente avete sentito ciò che di più soggettivo abbiamo: il senso dell'arte.

Emiliano Andretti

QUESTA E-MAIL È INVIATA IN DUPLICE copia: una all'indirizzo di **Playground** e l'altra a MBF, che è il diretto interessato. Argomento di questa mia è la rubrica **MBF Today**: il mio personalissimo parere è che siano 2 pagine buttate via. Punto. [...]

Carlo Solari

Calma, calma. Non ho tagliato la tua lettera per evitare di commentarla né per distorcene il senso - cosa che molti sospettano io faccia abitualmente, ma non è vero niente: se taglio lo faccio per a) risparmiarvi inutili ridondanze e logorree b) far stare in **PlayGround** il maggior numero possibile di contributi c) eliminare porzioni grammaticalmente poco felici e difficilmente restaurabili senza alterarne il (non)senso. Bene, nella speranza di essere stato chiaro e di aver abbattuto risibili ipotesi di manipolazione "sensoriale" da parte mia, torniamo alla tua lettera. Matteo Bittanti l'ha presa in consegna e sistemata nel suo **MBF Today** di questo mese aggiungendoci tanto di *reply*. Praticamente ha redatto l'intera rubrica sulla base delle tue critiche. Ehi, aspetta, dove vai? Lasciami prima dire due parole. Sei ancora lì? Bene.

Ad una prima quanto superficiale analisi, la rubrica di Matteo completa (a mio avviso efficacemente) **SPC** con quel tocco di brillante quanto sbarazzina ironia che mancava e che molti lettori (e non solo loro) lamentavano dalla scomparsa dell'**America's Most Wanted** didimiano. Ma il vero motivo per cui **MBF Today** merita accoglienza fra queste pagine è ben più profondo.

Sony insegna che l'era digitale porterà ad una fusione dei diversi settori dell'intrattenimento: PlayStation2 come lettore DVD-Video, VCR, *set-top box* e forse anche macchinetta per il caffè, ma sono solo voci di corridoio da prendere con le presine ricamate ad uncinetto dalla nonna. Così come la console si apre a molteplici applicazioni fino ad oggi estranee al videogioco, **SPC** fa altrettanto e si aggiorna/adatta con **MBF Today**. State tranquilli, **SPC** non perde la sua settorialità, semplicemente la allarga, non per scelta, ma perché è il "settore" stesso a non essere più quello di prima. Per dirla con le parole del filosofo "l'industria dei videogiochi appare sempre più interconnessa alla grande macchina dell'intrattenimento." Come dargli torto? Un'altra domanda: quanti di voi prossimi *PS2 owner* vorrebbero vedere in **SPC** una colonnina sulle novità DVD-Video del mese? Già vi vedo con le vostre brave copie di *The Matrix* pronte ad essere usate come test delle capacità di PS2 come lettore DVD-Video... Sto divagando, ok, viro, cazzo la randa e vado di bolina fino al traguardo.

Matteo usa l'intrattenimento elettronico come punto di contatto fra diversi settori del *divertissement* in generale, offre una visione trasversale dell'intrattenimeto *tout court*, una visione a raggi X che ne attraversa i diversi comparti (dov'è scritto che dovrebbero essere a tenuta stagna?) unificandoli in quella che potremmo definire la versione 2.0 (00) dell'*entertainment*.

Laddove **Outer Worlds** soddisfa l'esigenza di allargare le vostre conoscenze videoludice oltre le mura silicee di PlayStation, **MBF Today** soddisfa l'esigenza di gettare uno sguardo ancora più in là o meglio di analizzare il tutto dall'alto (esercizio praticabile da poche persone in effetti). E mi sembra ci riesca egregiamente, ingombrando solo lo spazio di due paginette (che, come di consueto, chi non apprezza può strappare ed usare come meglio crede).

Detto questo, rimando all'**MBF Today** di questo numero per sentire l'opinione del diretto interessato, sicuramente più convincente e illuminante della mia.

> "Se alcuni di voi sono stati toccati da **Zelda** in fondo all'anima, potreste essere o meno accusati di superficialità, ma indubbiamente avete sentito ciò che di più soggettivo abbiamo: il senso dell'arte."
>
> *Emiliano Andretti*

> "Il mio personalissimo parere è che siano due pagine buttate via. Punto"
>
> *Carlo Solari* riguardo a **MBF Today**

SPETTABILE REDAZIONE DI SPC, desidereremmo fare i nostri complimenti a tutti quanti per la bella rivista che riteniamo la migliore nel settore delle console, risultato di persone che, oltre a giocare, sanno di cosa parlano mentre scrivono. A tal proposito ci siamo meravigliati non poco leggendo la risposta ad una FAQ pubblicata nel numero di gennaio nella quale si menzionava la possibilità di utilizzare Playstation2 per *"ricreare in tempo reale effetti speciali del calibro di film come* The Matrix *o* Star Wars: Episode I*"*.

Pensiamo che, secondo il nostro modesto parere, Sony ha avuto il grande merito di creare PlayStation e tutto quello che le sta attorno, e siamo certi che anche PS2 non deluderà le aspettative [...]. Premettiamo inoltre che operiamo entrambi nel settore dell'animazione digitale e che siamo convinti fan di *Guerre Stellari* (e di tutti i film che fanno largo uso delle medesime tecnologie). Con questi presupposti ci siamo sentiti in dovere di correggere alcune vostre affermazioni: anche con tutta la buona volontà e la magia che saranno in grado di creare l'Emotion Engine e il Graphic Synthesizer, PS2 non potrà mai in nessun caso venire confrontata con una *workstation*. Perché? La resa di un'immagine generata in tempo reale non può raggiungere la qualità di una precalcolata, soprattutto quando gli strumenti utilizzati per produrre quest'ultima sono quelli della ILM. Per citare un esempio relativo al sopraccitato *Episode I* riportiamo il numero di superfici (attenzione, non di poligoni!) che compongono il *Pod Racer* di Anakin: la bellezza di 3.700. La quantità di RAM di cui sono dotate le macchine per la sola

www.opinionleader.it

X-901. Il massimo dentro, il minimo fuori.

Per affrontare la sfida con le migliori performance, X-901 si è tenuto tutto dentro.
Un casco integrale tecnologicamente avanzato dal design innovativo.
Grazie a numerose simulazioni computerizzate, prove in galleria del vento
e ai test effettuati dai piloti ufficiali,
ha acquisito una qualità aerodinamica e funzionale unica.
X-901, tutto dentro. Per tirarvi fuori il massimo.

www.x-lite.it

X-lite

performance helmets

by NOLAN Technology

modellazione si misura in GigaByte (non è possibile acquistare una *workstation* Silicon Graphics che monti meno di 1 GigaByte di RAM). Con questi semplici dati è già possibile concludere che PS2, pur essendo un ottimo prodotto per l'intrattenimento, non sarebbe in grado nemmeno di gestire una versione di prova dei modelli utilizzati nel film. Inoltre l'effetto finale che noi tutti possiamo ammirare al cinema, non è dato semplicemente da un modello in 3D, ma da una resa fotorealistica ottenuta con l'impiego di svariati acri di processori (dalle capacità enormemente più alte di quello di PS2) tutti in parallelo occupati nel *rendering* di un singolo fotogramma, che può richiedere anche svariate ore.

Ci dispiace di essere stati un po' troppo pignoli, ma l'argomento ci sta particolarmente a cuore. Rinnoviamo i complimenti a tutta la redazione ringraziandovi in anticipo per l'attenzione.

Gabriele R. Giaminardi
Alex G. Raccuglia

Temo che questa missiva affondi le radici nel fraintendimento. In **PlayFAQ** (cfr. **SPC**66) si precisa che la qualità cosmetica delle immagini generate dal nuovo sistema Sony durante le "scene di intermezzo in 3D *real time*" non saranno "dissimili" da quanto visto in *The Matrix* o *Episode I*.

Nel primo caso si presume che tutte le risorse di PlayStation2 siano destinate *in toto* all'elaborazione di scene (di intermezzo) complesse svincolate dal codice necessario per cose come rilevamento di collisione, IA, simulazione di fisica dinamica, eccetera. Nel secondo si presume solo una certa somiglianza in termini di qualità estetica. Un esempio per capirci: se in **GT2000** l'*environment mapping* è ottenuto proiettando una *texture* in *blending* sui modelli delle vetture, una *workstation* può fare senz'altro di meglio simulando una reale rifrazione delle luci e della scenografia circostante attraverso la nota tecnica del *raytracing*, ma il risultato finale non sarà dissimile da quello ottenibile su PS2. Del resto, da fan sfegatati di *Star Wars*, dovreste ricordare l'entusiastico commento di George Lucas sul nuovo *hardware* Sony: "potrebbe animare in *real time* le scene in CG di *Episode I*" disse (cfr. **PlayWorld** su **SPC**61).

Ora, non è certo **SPC** a "pretendere" di confrontare PlayStation2 con le *workstation*. Ci pensa Sony a farlo, con i numeri. Il Graphics Synthesizer tocca punte di 2.4 Giga pixel al secondo in termini di *pixel fill rate* contro gli 0.9 dell'Infinite Reality 2 (montato sulle *workstation* di Silicon Graphics). La velocità di trasferimento dati fra processore grafico e memoria arriva addirittura a 48 Giga/sec (*performance* resa possibile anche grazie alla memoria video integrata nel Graphics Synthesizer stesso) contro i 6.4 dell'Infinite Reality 2.

In breve: PlayStation2 è progettato per il *real time*, le *workstation* no. Per rendersene conto, basta inoltre confrontare le caratteristiche del sistema Sony con quelle di una delle più potenti schede grafiche professionali per *workstation* attualmente disponibili: Intergraph Intense Wildcat 4105 (prezzo 10 milioni circa). PS2 gestisce senza problemi 66 milioni di poligoni al secondo a 60 fps, traducibili in circa 1 milione di poligoni visualizzabili a video per ogni fotogramma. La scheda Intense comincia a perdere colpi appena tocca valori prossimi ai 60.000 poligoni per *frame* (20 volte meno rispetto a PS2).

Nella speranza di aver chiarito la questione Adriano Avecone ed io vi salutiamo con il più sincero in bocca al lupo per la vostra carriera nel campo dell'animazione digitale.

ALLA TV SI È TORNATO A PARLARE DI videogiochi. Riscontrare le contraddizioni mostruose nelle quali cadono i media in riferimento all'argomento videoludico è per me divertente e allo stesso tempo imbarazzante: l'altro giorno, un bambino è caduto vittima di un attacco epilettico dopo oltre 2 ore di attività videoludica. Prontamente, i dottori-filosofi-scienziati del caso hanno stabilito che il tempo moralmente giusto per stare davanti allo schermo dovrebbe aggirarsi attorno alle due ore, mentre faceva bella mostra di sé **Spyro**, tanto per catturare un po' di *share*. Oggi, una bambina di 12 anni ha stranamente "perso la parola" di fronte alla Play dopo mezz'ora di gioco. Nuovamente, i dottori-filosofi-scienziati del caso sono intervenuti dicendo che il tempo di permanenza massimo di fronte allo schermo dovrebbe aggirarsi sui venti minuti. Assurdo. Il fenomeno videoludico, si sa, attira ascolti. È lecito, quindi, abusarne in tutte le maniere possibili, anche cadendo nel ridicolo. L'epilessia, poi, è una realtà che non tange solo il contesto videoludico: ci siamo dimenticati del caso *Pokemon*, quando decine di bambini giapponesi furono ricoverati d'urgenza perché prede di un attacco epilettico causato dalla luce intermittente emessa dagli occhi di un personaggio del cartone? L'epilessia è un disturbo che può essere avvertito da tutti, anche da chi non ne soffre in modo particolare, e soprattutto è un evento rarissimo ed altrettanto raramente è collegabile all'uso dei videogiochi, prese le dovute precauzioni. Ma poi, la cosa che non capisco è questa: perché ogni volta che si parla di videogiochi tirano sempre di mezzo la Play? Forse perché la gente l'ha ormai ancorata al concetto di videogioco o perché così si attirano ancora più ascolti? Forse entrambe le cose... mah.

"Perché ogni volta che si parla di videogiochi tirano sempre di mezzo la Play?"
Vincenzo Acinapura

Sono un *player* da ormai 8 anni, ho vissuto il culmine dell'era 16-bit e la lenta decadenza di quella 8-bit. Ho visto nascere la Play, e ricordo che i media hanno sempre abusato dei *videogame* per attirare *share*, vuoi per i giochi violenti, vuoi per quelli amorali, vuoi per quelli illegali (videopoker...). L'argomento videoludico è un buon contorno alle notizie di cronaca e di politica. In mezzo a qualche morto ammazzato, a qualche evento di corruzione, all'ennesimo dato Doxa che testimonia che la nostra Italia sta lentamente andando a puttane, parlare di **Resident Evil** che sparisce dai negozi è normale, così come non è normale parlare dell'uscita di un capolavoro qualsiasi, di questo si deve occupare la stampa specializzata, è ovvio. Però, pubblicizzare uno stupido film, o mostrare orgogliosi un filmato in anteprima esclusiva (che tristezza...) di una comunissima/commercialissima *band*, questo sì che è giusto. Potere della TV.

Agli occhi della comunità, noi *videoplayer* siamo e saremo sempre i soliti, altro che "giocare è diventato di moda" o "la tendenza videoludica sta conoscendo livelli di popolarità mai visti in precedenza". Un mucchio di alienati. E pensare che sono un tekkenista sfregato... Ma non mi potevo scegliere un'altra passione come, che ne so, il giardinaggio?!?

Vi risparmio i miei commenti sui temi videogioco-arte, videogioco-pirateria, videogioco-ragazze ecc... e saluto.

Vincenzo Acinapura

Proprio adesso che i media ci avevano quasi persuasi dell'ipotesi che un'esposizione prolungata ai videogiochi possa far male, veniamo a sapere che basterebbe mezz'ora di fruizione per perdere la parola. *D'oh*.

A questo punto, l'unica cosa di cui siamo realmente convinti è che lo scopo dei media non è informare, ma scandalizzare, cercare il demone ovunque e inventarselo se non lo trovano.

I videogiochi non fanno male. Sono gli utenti (o le rispettive famiglie) ad avere problemi endemici. Se questi problemi vengono fuori videogiocando è solo perché sono sempre più le persone che videogiocano. Quante volte dovremo ripeterlo? Mah...

Ciononostante **SPC** è testimone di alcuni casi imbarazzanti: avete mai dedicato una poesia ad un personaggio digitale? No? Be' c'è chi arriva anche a questo, ma non è il caso di farne un dramma.

CANTICO DI AERIS

Sotto un cielo stellato, ti ho vista camminare...
occhi grandi, tristi ma belli da restare incantati...
il tuo amore, la tua grazia ho visto trapelare...
le tue speranze, i tuoi sogni... ti sono stati strappati.
Ti ho adagiata in un lago intriso di luci...
un pallido raggio...
le tue morbide chiome sono sospese...
sono sconvolto...
una dolce melodia ti accompagna nell'ultimo viaggio...
una lacrima riga il mio volto...
Sotto un cielo stellato, ti ho vista camminare...
Ti ho adagiata un lago intriso di luci...un pallido raggio...
sono queste le cose che mi hanno fatto pensare...
....a quanto ti ho amato.... per te continuerò il mio viaggio.

Auguri vivissimi e a rileggermi su **PlayGround**.

Mussolin Andrea
ziolinfa@libero.it

SOLO PER PLAYSTATION.

Regola N° 2: i campioni pensano, cioè agiscono diversamente secondo l'orientamento di difesa o di attacco, quindi non sottovalutarli. Regola N° 3: l'hockey non è uno sport per signorine e ora hai sette diverse telecamere per non perdere neanche un colpo basso. Ultima regola: ricordati che l'hockey è uno sport pulito. Quindi mentre giochi non sputare sulla moquette.

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation® e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. NHL FaceOff is a trademark of the National Hockey League. NHL, National Hockey League, the NHL Shield and the Stanley Cup are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and NHL Team Logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1999 NHL. Officially licensed product of the National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA and NHLPA Logo are Trademarks of the NHLPA and are used, under license, by 989 Studios, a division of Sony Computer Entertainment America Inc. ©NHLPA. Officially Licensed Product of the National Hockey League Players' Association. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Designed and developed by Solworks. Published by Sony Computer Entertainment Europe. © 1999 Sony Computer Entertainment America Inc. Licensed for use with the PlayStation game console.

playFaq

PlayFAQ - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: playfaq@tin.it
Si prega di non inviare e-mail con *attachment* superiori a 500K

a cura di Marcello Cangialosi

Quali sono le potenzialità di PlayStation2 nella gestione della grafica 2D?

Sebbene la tecnologia di PlayStation2 fondi le proprie radici nel 3D, la potenza generale dell'Emotion Engine è tale da garantire in teoria il massimo in termini di animazione 2D. Più in generale, laddove la grafica poligonale lascia ancora spazio al progresso, quella bidimensionale può dirsi "arrivata" e pertanto facilmente gestibile dalle piattaforme a 128-bit e oltre.

Per quando è prevista la commercializzazione di PlayStation2 in Italia?

Sebbene non confermato ufficialmente da Sony, il rilascio di PlayStation2 pare avverrà in contemporanea su entrambi i mercati occidentali (America ed Europa) nei primi giorni di settembre 2000. Circa il prezzo si avanzano solo ipotesi che vanno dalle *bip!* alle *bip!*, lira più lira meno. ;-)

I giochi in formato PAL per PS2 denunceranno gli stessi annosi limiti rispetto alle versioni NTSC già visti con PlayStation?

Forse no, anzi quasi certamente. Se Dreamcast può servire a dare un indizio su come l'industria videoludica si stia muovendo nei confronti dell'utenza PAL, conforta l'inclusione nel *software* europeo (si pensi a **Soul Calibur**) di un'opzione per portare da 50 a 60Hz il *refresh rate*. Interrogato in proposito da **SPC** l'estate scorsa, Phill Harrison di SCEA commentò l'operazione Sega dicendo: *"è la cosa più logica da fare."* A voi trarne le dovute conseguenze...

Dal giorno del suo annuncio, non s'è detto molto sul nuovo Dual Shock 2 di PlayStation2. Avete solo detto che *"monterà tasti analogici con 256 livelli di pressione"*, ma che significa? Come funzionerà esattamente? Ma soprattutto, quali titoli lo supporteranno?

QUESTO MESE: COME FUNZIONA IL LETTORE DVD-VIDEO DI PLAYSTATION2?

A differenza dei tradizionali sistemi analogici che prevedono la presenza di tasti caratterizzati da un margine di movimento più esteso rispetto a quelli digitali (in funzione del quale il sistema "deduce" il livello di pressione esercitato), il Dual Shock 2 esegue il medesimo rilevamento in maniera più diretta. Basta premere più o meno poderosamente uno dei tasti del nuovo *controller* Sony per ottenere una reazione proporzionale nel gioco. Ma come fa il giocatore ad esercitare la giusta pressione senza percepire alcun movimento del tasto? Del resto nessun essere umano sarebbe in grado di notare la differenza fra il 256esimo e il 253esimo livello di pressione... e del resto il Dual Shock 2 non lo richiede affatto. In teoria è semplicemente data la possibilità agli sviluppatori di dividere i 256 stadi in gruppi (ad esempio in 5 da 50 o in 2 da 128) secondo le esigenze del gioco. In un picchiaduro, ad esempio, sarebbe possibile strizzare il collo all'avversario decidendo se sia il caso di infierire al punto da spezzargli la cervicale o no. In uno sparatutto si potrebbe lanciare un missile con lo stesso tasto deputato ai laser semplicemente pigiandolo un po' di più. Le possibilità d'impiego sono innumerevoli (e forse alcune imprevedibili), ma spetterà ovviamente agli sviluppatori farne buon uso. Al momento, l'unico titolo per PlayStation2 a sfruttare le potenzialità analogiche del nuovo Dual Shock è **Eternal Ring** di From Software.

Ciao a tutti voi di **SPC**, ho appena comprato l'ultimo numero ed ho letto la recensione di **Gran Turismo 2**. Effettivamente anch'io speravo in qualcosa di più, ma dopo averlo provato mi sono reso conto che tutto sommato è un buon *sequel*. Ho purtroppo notato, con disappunto, che non sono presenti né i danni alle vetture né le diverse condizioni del tempo, modifiche entrambe annunciate. Sapete dirmi il motivo?

L'accenno alle condizioni del tempo si riferiva ai differenti momenti del giorno in cui si svolgono alcune gare in **Gran Turismo 2**. L'assenza dei danni alle vetture è invece imputabile alle richieste vessatorie dei costruttori automobilistici. Non tutti sanno, infatti, che il prezzo d'acquisto delle licenze lievita notevolmente se si vuole riprodurre anche una simulazione dei danni. *"Se vuoi demolire la mia macchina mi devi dare di più"*, questa in sintesi la richiesta avanzata dalle società automobilistiche. Se da un lato Codemasters può permettersi di pagare profumatamente quelle poche case costruttrici le cui vetture compaiono in giochi come **TOCA** o **Colin McRae Rally**, dall'altro l'abnorme numero di società contattate da Sony per l'inclusione dei loro cataloghi in **Gran Turismo 2** avrebbe costretto ad un altrettanto abnorme esborso di profumata pecunia.

Ho comprato la versione PAL di **Ace Combat 3** dopo aver letto la recensione della versione giapponese. Da grande appassionato di manga ed OAV non vedevo l'ora di ammirare il lavoro fatto da Production I.G. per Namco e soprattutto di comprendere la complessa trama di gioco. Purtroppo ho letto la recensione della versione PAL in ritardo... Come mai Namco ha deciso di eliminare tutta la trama e le sequenze dalla versione giapponese?

Più che Namco, Sony (che ne distribuisce i prodotti) ha ritenuto l'utenza europea poco interessata al materiale audiovisivo nipponico ed ha preferito risparmiarsi le spese di localizzazione (idea probabilmente suggerita anche da Namco, chissà). Il risultato finale è, inutile dirlo, deprimente. Deprime ancor più sapere da Namco USA che anche la versione americana (in uscita mentre leggete queste righe) è priva dell'intro e di tutti i FMV. Anzi, per essere più precisi, la bellissima introduzione della versione nipponica di **Ace Combat 3** è di fatto presente nel pacchetto ludico, ma solo in veste di bonus ottenibile risolvendo il gioco a livello *Hard*. Una magra consolazione, decisamente...

Sento dire da alcuni che a differenza dei tradizionali lettori DVD-Video, PlayStation2 non sarà in grado di gestire alcune funzioni extra come la scelta del-

l'inquadratura e della lingua dei sottotitoli. E' vero?

Lo si è ipotizzato per poco meno di una settimana in rete. *"PlayStation2 ha un lettore DVD-Video scadente?"*, *"Sony ha tirato al risparmio?"* sono gli interrogativi che riassumono un po' l'aria che circolava nei primi giorni di febbraio. Finché il 10 febbraio Sony ha dato prova delle potenzialità di PlayStation2 come lettore DVD-Video mostrandolo in azione. La società ha mostrato il film *Shakespeare in Love* su PlayStation2 e su altri lettori di fascia alta prodotti da Pioneer, Matsushita e Sony stessa. La definizione delle immagini gestite da PlayStation2 è parsa identica alle altre. Chiarito questo, Sony ha poi smentito le voci di cui alla tua domanda.
Esistono due modalità di accesso alle funzioni del lettore DVD-Video:
1) attraverso una serie di icone impiegate per saltare le scene, cambiare l'angolo di visuale e i sottotitoli, configurare il suono (PCM, Dolby Digital, DTS), le dimensioni dell'immagine (16:9, 4:3 *letterbox* e 4:3 *pan-scan*) e scegliere la lingua. E' addirittura inclusa l'opzione *parentlock* per bloccare l'accesso dei minori ad alcune scene.
2) Usando direttamente i tasti del *controller* secondo questa configurazione:
SEL: richiama l'interfaccia grafica
ST: *Play/Stop*
: *DVD Menu*
: *Yes*
: *No*
R1: salta al prossimo capitolo
L1: torna al capitolo precedente
R2: avanti veloce
R3 (il tasto attivabile pigiando lo *stick* destro del Dual Shock): modifica i suoni
L2: indietro
L3: cambia i sottotitoli
E' stato altresì reso noto da alcuni che Sony commercializzerà un telecomando speciale appositamente pensato per il lettore DVD-Video di PS2. E ancora. Il lettore sarà comandato da un *driver* di 634k residente nella *memory card* da 8 mega inclusa nella confezione. Affinché il lettore DVD-Video funzioni sarà necessario che la *memory card* resti inserita nel primo *slot*. Nel caso in cui venga erroneamente cancellato, lo stesso *driver* sarà recuperabile da un CD di *utility* incluso nella confezione. Ken Kutaragi, che presenziava la dimostrazione, ha annunciato infine la possibilità di aggiornare il *firmware* del lettore con nuove funzioni secondo modalità che Sony non svela, ma che probabilmente faranno leva sulla rete come principale veicolo di trasmissione.

Nelle recensioni leggo "il *frame rate* ammonta a tot fps", oppure "il gioco viaggia a 60 fps". Come si fa a sapere se il gioco viaggia a 30 o 60 fps? Come si fa, cioè, a distinguere i due casi? Ci vuole solo un occhio allenato (e quindi c'è il rischio di un errore umano di valutazione), oppure ci sono metodi scientifici?

La differenza fra una scena animata a 60 fotogrammi al secondo (**House of The Dead** per Dreamcast) ed un'altra a 30 (**Time Crisis** per PlayStation), appare facilmente percettibile. L'errore umano non può incidere più di tanto in uno scarto di ben 30 fotogrammi in un secondo. Magari saranno 59 o 61, il senso è quello. Esistono sistemi di rilevazione "scientifica" degli fps, ma il loro impiego risulterebbe eccessivo in una redazione. In estrema sintesi, valutiamo a occhio e spariamo numeri a caso.

Una domandina veloce veloce: **Dead or Alive 2** è previsto solo per Dreamcast o c'è una possibiità di vederlo anche su PS2?

Più che la possibilità direi la certezza. Già lo scorso settembre Tecmo aveva annunciato l'intenzione di convertire il suo secondo picchiaduro poligonale *coin-op* su PlayStation2. Lo scorso febbraio la *softco* nipponica ha confermato le sue intenzioni e stabilito per marzo la data di rilascio in Giappone. Tecmo ha altresì annunciato che la versione Americana di **DOA2** uscirà allo scadere dell'accordo di esclusività che la lega a Dreamcast (probabilmente alla fine dell'anno).

BLACK BOX
WWW.BLACK-BOX.IT
vuvuvublacktrattinoboxpuntoit
BLACK BOX
HARDWARE - SOFTWARE -VHS - DVD - CD

C'E' CHI REGALA E CHI LAVORA....
...NOI LAVORIAMO !!!

X RIVENDITORI: Vasto assortimento accessori di tutte le marche
SOFTWARE PER: Playstation PAL
Dreamcast PAL-USA-JAP
PC e GAME BOY

LAVORA ANCHE TU CON NOI !

BLACK BOX
NEGOZIO: via Galvani 25 - Castelfiorentino (FI)
CASH & CARRY RIVENDITORI: via Volta 16 - Castelfiorentino (FI)
tel. e fax 0571-632571 (2 linee r.a.)
blackbox@nautilo.it

playworld

Breaking the news
from the PlayStation World

a cura di Marcello Cangialosi

ANNUNCIATI **GETAWAY** E **MIDNIGHT CLUB** PER **PS2**

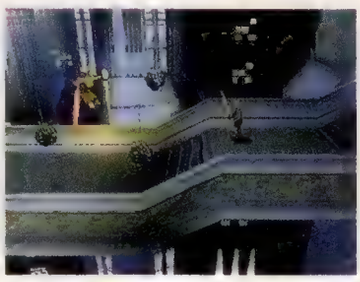
DA ANGEL STUDIOS, I CREATORI DEL SIMULATORE corsistico per PC **Midnight Madness** (Microsoft) nonché autori della conversione di **Resident Evil 2** per Nintendo 64, arriva l'annuncio e le prime foto ufficiali di **Getaway** e **Midnight Club: Street Racing** per PlayStation2. Partiamo dal primo: simulatore di guida anomalo, un incrocio fra **Driver**, **Need for Speed** e **Dukes of Hazzard**, **Getaway** veste il giocatore dei panni di un contrabbandiere in viaggio attraverso i confini degli Stati americani inseguito dalla polizia. Ambientato in paesaggi rurali, fra boschi e colline, trattorie ed allevamenti di bestiame, il gioco sembra eccellere per qualità visiva e realismo. Sebbene **SPC** non abbia avuto l'opportunità di vederlo in azione, la *press release* ufficiale di Rockstar assicura *routine* comportamentali che fedelmente riproducono i sussulti del mezzo scosso dalla natura accidentata delle strade di campagna. Navigando attraverso fiumi, dirupi ed altri ostacoli naturali, il giocatore sarà chiamato a domare il proprio mezzo selvaggio lanciato a folle velocità su strade fangose, sabbiose, rocciose e innevate. Ma la caratteristica più interessante di **Getaway** è senz'altro l'inclusione di vetture amiche di supporto a cui il giocatore potrà impartire comandi vari per distrarre gli inseguitori o attaccare le bande rivali. **Midnight Club: Street Racing** ripropone la meccanica di gioco di **Midnight Madness** basata su frenetici inseguimenti fra le strade delle città più famose d'America. Anche in questo caso, la fisica dinamica e delle collisioni viene indicata dalla *press release* come qualcosa di mai visto. Ogni oggetto poligonale che impatta con la propria vettura reagirà in maniera assolutamente realistica conferendo un'incredibile credibilità alle scenografie. Entrambi i progetti sono previsti per la fine dell'anno per PC e PlayStation2.

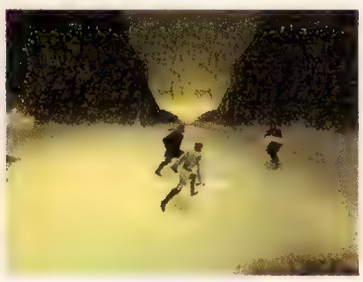
Getaway (versione PS2)

Midnight Club Street Racing (versione PC)

JEDI **POWER** BATTLES

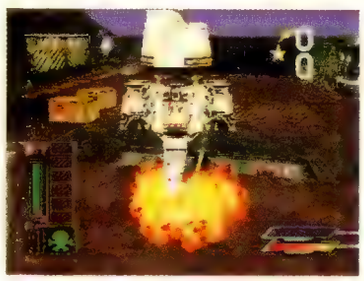
ANCORA LUCASARTS, ANCORA STAR WARS: EPISODE I. Non finisce la produzione di *tie-in* ispirati al primo capitolo della saga spaziale più famosa della cinematografia fantascientifica. Anche dopo l'orrido **The Phantom Menace** ed il cannato **Racer**, LucasArts non sembra intenzionata ad abbandonare al loro destino le ultime particelle di *hype* ancora in sospensione nell'aria, e tenta di rilanciare il *franchise* con questo **Jedi Power Battles** un *action game* per uno o due giocatori composto da dieci livelli a scorrimento orizzontale ispirati alle locazioni del film (dal deserto di Tatooine alle misteriose paludi di Naboo) e popolati da tutte le creature e i personaggi visti nella pellicola, compresi droidi, alieni ed ovviamente Darth Maul. Al comando di uno dei cinque cavalieri jedi selezionabili, il giocatore affronta i combattimenti armato di spada laser e di un repertorio di mosse speciali amplificabili a mezzo *power up*. Una sorta di sistema di assegnazione di punti esperienza permette al proprio alter ego di maturare nel tempo, acquisendo nuove abilità, nuovi poteri associati alla Forza e una maggiore resistenza. Ogni personaggio selezionato è caratterizzato da un precipuo rapporto fra i livelli di velocità e potenza. Qui-Gon Jinn e Obi-Wan Kenobi, ad esempio, differiscono per la superiorità del primo nell'uso dei poteri jedi laddove il secondo eccelle in agilità e resistenza. Gli altri tre personaggi Mace Windu, Plo Koon e Adi Galliatre (tre membri del Consiglio Jedi) offrono simili rimescolamenti prestazionali con Mace nel ruolo del cavaliere più bilanciato e Adi in quello del più veloce. Di converso Plo Koon compensa con l'estrema lentezza la sua maggiore potenza offensiva. **JPB** è previsto per questa primavera.





GRUDGE **WARRIORS**

IN USCITA A BREVE DALLE FUCINE DI Take 2 Interactive, **Grudge Warriors** si prepara ad entrare nell'affollata arena degli sparatutto motorizzati ponendosi in diretta competizione con serie storiche come **Twisted Metal**, **Rogue Trip** e **Vigilante 8**. L'azione bellica si svolge a bordo di futuristici carri armati, il che in un certo senso distingue **GW** dagli altri esponenti della categoria. Niente vetture anni '70 o camionette dei gelati addobbate con l'effige di un clown, il titolo Take 2 offre diversi mezzi corazzati pilotati da psicopatici, piromani, forze paramilitari, e... er, lesbiche (ognuno ha diritto ad avere il suo posto nel mondo digitale). Il sistema di controllo offre la possibilità di comandare indipendentemente i movimenti del carro e quelli della torretta, il che comporta un certo periodo di apprendistato teso ad assimilarne la particolarità. Ogni mezzo può trasportare fino a sei armi differenti alcune delle quali dotate di un sistema di puntamento multiplo simile per certi versi a quello visto in **Omega Boost** di Polyphony. **GW** abbandona, inoltre, la struttura ad arene tipica dei prodotti similari per offrire un arcipelago di isolotti fortificati. Il giocatore dovrà introdursi in ognuno di essi evitando di farsi tostare dalle torrette laser montate sulle mura metalliche e dall'esercito di mezzi difensivi di terra ed aria pronti ad accoglierlo in maniera decisamente calorosa. Totale libertà di movimento, delirio blastatorio, personaggi controversi, ambientazione *sci-fi*... questo in sintesi **Grudge Warriors**, con ogni probabilità un titolo meritevole, ma che dovrà vedersela con un mercato forse saturo al punto da non concedere più spazio per le *new entries*.



PROJECT X

SU UN RECENTE NUMERO DEL SETTIMANALE NIPPONICO *Weekly Famitsu*, Namco ha pubblicato un'offerta di lavoro per programmatori e grafici da inserire nel team di sviluppo di Monolith Soft (cfr. **SPC**64 spazio micronews) impegnato nella produzione del suo primo RPG per PlayStation2. La pubblicazione (vedi foto) non rivela nulla sul gioco, limitandosi ad etichettarlo con un generico **Project X**, ma è noto che Tetsuya Takahashi, produttore di **Xenogears** per Square, riveste il ruolo di Director e capo-sceneggiatore del progetto ed è supervisionato dal presidente societario Hirohide Sugiura, ex-capo *Game Designer* sempre per Square. Considerate le referenze dei due non sorprende sapere che Namco conti di piazzare almeno un milione di copie di **Project X** nel solo Giappone. Nell'attesa di qualche notizia sostanziosa (e ce ne vorrà, considerato che **Project X** è previsto per la fine del 2001) non resta che incrociare le dita confidando in qualcosa di grosso, veramente GROSSO.

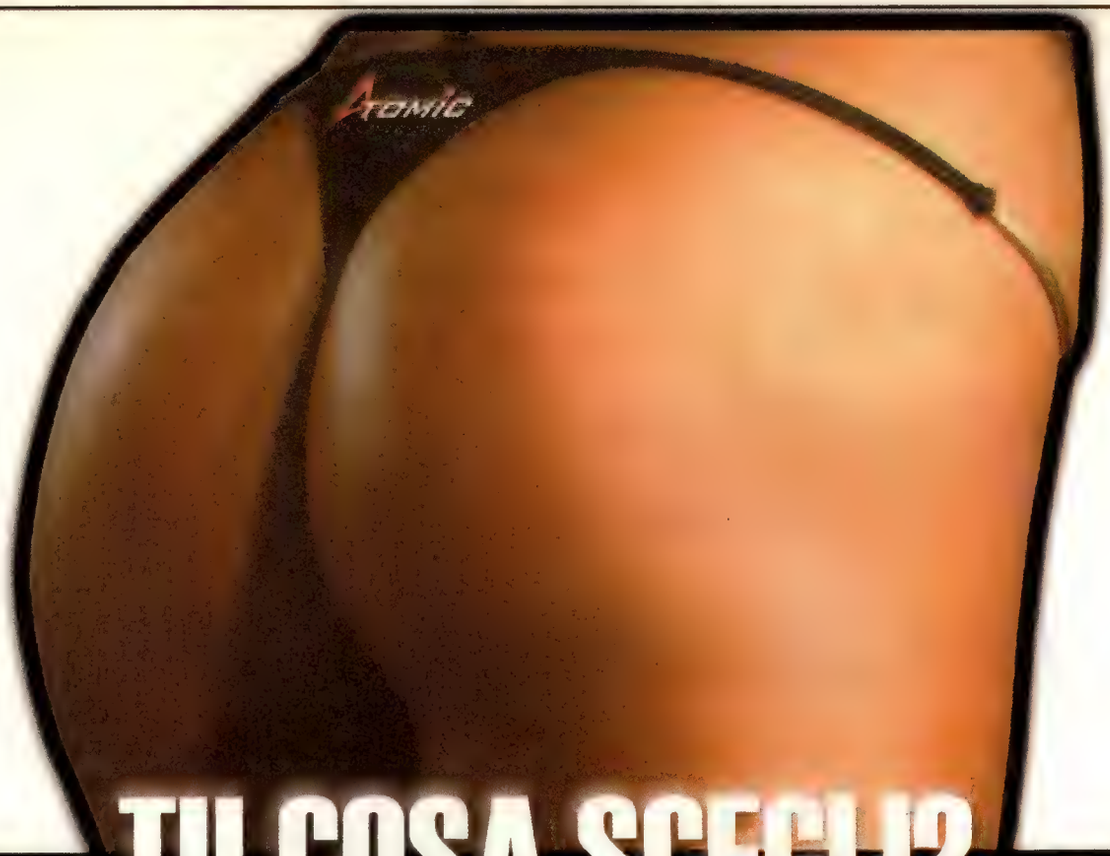
IL PRIMO IN ITALIA SPECIALIZZATO ESCLUSIVAMENTE NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA!
ECCO IL NOSTRO SITO!
www.geocities.com/tokyo/club/7846
ODISSEA 2000
PERMUTIAMO I TUOI GIOCHI ANCHE PER ACQUISTI SU TELEFONIA CELLULARE.
COLOR GAMEBOY - NEO GEO POCKET
DREAMCAST - NINTENDO 64 - PLAYSTATION - PC
PERSONALIZZIAMO MAGLIETTE CON I TUOI PERSONAGGI PREFERITI, GADJET E PUPAZZERIA ORIGINALI GIAPPONESI
Tutte le novità, da tutto il mondo, per voi!
PERMUTA E VENDITA USATO
Tel 0348 5189936 - 0339 7408922

RALLY MASTERS

DOPO AVERNE APPREZZATO LA VERSIONE PC NEL corso dell'ultima edizione dell'*E3*, **SPC** può finalmente avanzare qualche timido commento anche sull'edizione PlayStation di questo promettente **Rally Masters**. Sviluppato dal team svedese Digital Illusions (reduce dal poco ispirato **Motorhead**) e finito nella *line-up* di Infogrames a seguito dell'acquisizione di Gremlin, **Rally Masters**, come suggerisce il nome, è progettato per determinare il miglior pilota di rally al mondo. A differenza di **Colin McRae Rally**, la simulazione corsistica di origine svedese non pretende di riprodurre fedelmente il campionato rally, ma si concentra sull'esaltazione del modello di guida e sulla competizione diretta con un altro contendente. Diversamente da quanto avviene in **Sega Rally 2** o in **V-Rally 2**, però, in **Rally Masters** entrambi i piloti conducono il medesimo modello di vettura, il che costringe il giocatore a prevalere sull'altro partendo da una posizione di perfetta parità in termini prestazionali. I tracciati sembrano studiati per esaltare la sfida *one to one* offrendo spesso occasioni di incontro fra i due. E' il caso del tracciato a forma di "8" che introduce il gioco: i due concorrenti partono assieme, col medesimo obiettivo, ma col timore di incontrasi (scontrarsi) ad ogni attraversamento dell'incrocio. Un elemento di aleatorietà sembra quindi insediarsi in **Rally Masters** in maniera analoga a quanto già visto in titoli come **Rally Cross** di 989 Studios, ma un sistema di controllo più ficcante ed un modello comportamentale meno "sballonzolante", fanno decisamente preferire il primo al secondo. Simile più a quello offerto in **Sega Rally** piuttosto che in **Colin McRae Rally**, il delicato compromesso fra l'esigenza di riprodurre un'accurata fisica dinamica e quella di garantire un'immediata giocabilità, sembra pendere a favore di quest'ultima al fine di convogliare tutta l'attenzione del giocatore sulla sfida contro l'avversario, non contro la propria vettura. Del resto, i tracciati di **Rally Masters** appaiono studiati per stressare i propri riflessi al limite, uno stress che un'intransigente simulazione comportamentale avrebbe trasformato in frustrazione ad ogni derapata. Il motore grafico riconferma il talento dimostrato da Digital Illusions all'epoca di **Motorhead** e non sembra lasciar spazio a fenomeni di *bad clipping, pop up* e disfunzioni grafiche assortite nonostante l'elevato *frame rate*. Con un avversario del calibro di **Colin McRae Rally 2** pronto al via sulla linea di partenza, Digital Illusions dovrà necessariamente puntare sulla diversità e per certi aspetti sull'unicità dell'impostazione offerta da **Rally Masters**. Se e come ci riuscirà è ancora da vedere, ma i presupposti ci sono, presupposti sulla cui validità **SPC** si esprimerà con maggiore fermezza in occasione di una prossima anteprima.

micro**news**

- La giapponese ASCII ha annunciato l'intenzione di terminare la pubblicazione del periodico *Famitsu Wave* che ogni mese regalava ai suoi lettori un CD-ROM ricco di demo PlayStation. Ne calzerà le scarpe un nuovo mensile a cui verrà stavolta allegato un DVD. Alcuni sospettano correlazioni con PlayStation2, ma ASCII resta omertosa.
- La divisione nipponica di Square pubblicherà a maggio **Final Fantasy IV** per WonderSwan; il gioco verrà convertito direttamente dall'originale per Super Nintendo e, fatta eccezione per la grafica (che verrà ovviamente adattata al *display* in bianco e nero del portatile Bandai), sarà identico in tutto e per tutto alla versione a 16 bit. **Final Fantasy IV** chiuderà probabilmente la lista delle uscite primaverili di Square su WonderSwan, che inizieranno ad aprile con la pubblicazione delle conversioni di **Final Fantasy**, **Seiken Densetsu 2**, **Romancing SaGa 2** e **Chocobo's Mysterious Dungeon 2**.
- Previsto per questo mese, **Team Buddies** ha subito una battuta d'arresto improvvisa per alcuni problemi di *copyright*. La data di commercializzazione è stata pertanto posticipata al mese prossimo.
- Lionhead ha confermato sulle pagine del mensile americano *Next Generation* la conversione per PlayStation2 del *God Simulator* **Black & White** (cfr. **Outer Worlds** su **SPC**66).
- Sony ha confermato alcune voci che mettevano in dubbio la piena retrocompatibilità di PlayStation2 con i giochi per PlayStation. E' ormai certo, infatti, che una minima parte della softeca attuale programmata senza l'ausilio delle API proprietarie Sony, non funzionerà sul nuovo *hardware*. Si tratta, in pratica, di quei titoli che fanno leva su API realizzate internamente dalle rispettive *software house* nel tentativo di programmare direttamente "sul metallo" (espressione gergale che identifica una codifica particolarmente ottimizzata e non mediata dalle interfacce applicative ufficiali fornite dal costruttore del sistema). Sony ha assicurato che pubblicherà l'elenco completo dei giochi incompatibili appena terminata la cernita del suo enorme catalogo.
- Ricordate il turbo drive per Commodore 64? Sì dai, quell'algoritmo che permetteva di caricare i giochini su cassetta più velocemente. Ricordate? Bene, perché arriva da Ken Kutaragi in persona l'annuncio che PlayStation2 sarà equipaggiato con un sistema dagli effetti analoghi. Attraverso un menù di settaggi accessibile dall'interfaccia grafica della nuova console, l'utente potrà stabilire la velocità di lettura di CD e DVD-Rom entro margini tachimetrici ancora poco chiari. Non è noto se questa caratteristica coinvolga anche il *software* dell'attuale PlayStation, ma è certo che non tutti i giochi ne potranno beneficiare. Alcuni potrebbero fare le bizze, altri girare tranquillamente senza intoppi. Basta accertarsi che le linee di caricamento colorate riempiano tutto lo schermo in modo omogeneo (scherziamo).
- *Nikkei Online* informa che la sequenza di *boot* di PlayStation2 cambierà nel corso del tempo ed in base al gioco inserito (una caratteristica simile a quella offerta dalle console Sega pre-Dreamcast). Ken Kutaragi conferma: *"la sequenza iniziale cambia quando si resetta o si spegne e riaccende la console, e anche in funzione del gioco utilizzato."* Sembrerà strano, ma ci pare una gran (ri)trovata.
- Secondo il periodico *MCV*, Microsoft avrebbe rivelato ad un ristretto quanto ignoto gruppo di sviluppatori e produttori le caratteristiche tecniche della misteriosa console X-Box, ipotizzando un lancio di quest'ultima per la fine del 2001 al prezzo altamente competitivo di 149 dollari (300 mila lire circa). La prima console targata Microsoft monterebbe un processore da 1 GigaHertz, 64MB di RAM, un modem a 56Kbps (scelta discutibile considerato che per il 2001 sarà già obsoleto), un hard disk da 4GB ed un lettore DVD-Rom compatibile con il formato DVD-Video. Il sistema operativo? Una versione *ad hoc* di Windows ovviamente...



TU COSA SCEGLI?

. Compatibile PLAYSTATION
. Opzione DUALSHOCK™ inclusa
. Comandi analogici e digitali
. Due potenti motori vibranti nelle impugnature
. Design ergonomico, adatto per ogni tipo di gioco
. Disponibile in diverse colorazioni

D+ INTERNATIONAL
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES

KILLER SHOCK™

D+ CENTER
LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
QUEEN COMPUTER
Via L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza (MI)
SELENE CITTA'
V. le Prealpi, Erba (Co)
CINECITTA'
Via Vallassina 125 (MI)

COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
PERGIOCO
Via Masera, 10 (MI)
LUCCA
Via Milano, 23 (CO)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)

LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)

F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
G.G. INFORMATICA
Via S. Eurosia, 12
Cesano Maderno (MI)
IPER ORIO
Via Portico, 71 Orio Alserio (BG)

SOFTWARE UNIVERSE
EUROMERCATO
Carrefour
CENTRO COMMERCIALE ommozola
BLUKIDS www.upim.it
Mediaworld

D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Acquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. 02.38 .199 .200 Fax. 02.38 .199 .201

Il logo ATOMIC è un marchio registrato.
Tutti i nomi e i loghi ivi presentati appartengono ai legittimi proprietari

INDUSTRY NEWS

SCEA AVVIA UN PROCESSO DI RIORGANIZZAZIONE OPERATIVA. 989 STUDIOS LA PRIMA "INGLOBATA"

Sony Computer Entertainment of America ha annunciato per il primo aprile l'assimilazione di 989 Studios, *software house* statunitense nota per i *franchise* **Rally Cross** e **Syphon Filter**. Già Sony Interactive Studios of America, 989 Studios ritorna pertanto al suo antico ruolo di team interno a Sony alle dipendenze di Kaz Hirai (presidente e CEO di SCEA) in persona, con Shuhei Yoshida nel ruolo di vice presidente. Militante in Sony da ben 14 anni, Yoshida è stato in parte responsabile della creazione dei team di sviluppo di SCE ed ha seguito direttamente alcuni dei progetti più importanti quali **Ape Escape**, **Legend of Dragoon** e **Gran Turismo** (in veste di Produttore Esecutivo). Kelly Flock, attuale presidente di 989 Studios, lascerà la società il 1 aprile per "seguire nuove opportunità di lavoro." Con l'approssimarsi del lancio di PlayStation2 negli Stati Uniti, Sony sembra aver intrapreso un processo di integrazione operativa finalizzata al controllo diretto dello sviluppo delle prossime produzioni ludiche. Come dichiara lo stesso Hirai "nel prepararci ad introdurre la nuova era dell'intrattenimento elettronico con PlayStation2, la nostra decisione di focalizzare e dirigere lo sviluppo del *software* ludico con l'integrazione di 989 Studios offrirà alla nostra società le risorse necessarie per la creazione e la distribuzione di contenuti ludici rivoluzionari".

VIA LIBERA ALLE VENDITE DEL VIRTUAL GAME STATION

In data 10 febbraio la Nona Corte d'Appello Californiana ha annullato l'ordine di sospensione temporanea delle vendite di *Virtual Game Station* ottenuto da Sony lo scorso 21 aprile. Secondo la Corte, l'emulatore PlayStation per piattaforma Mac prodotto da Connectix (www.connectix.com) non infrange i diritti di *copyright* detenuti da Sony. L'impiego del BIOS di PlayStation ai fini del *reverse engineering* è stato ritenuto lecito e condotto senza ledere l'interesse e il marchio della società nipponica. Alla pagina 1721 del documento, la Corte mette in risalto la liceità delle rimostranze Sony tese a proteggere i propri marchi, ma fa altresì notare che la legge sul *copyright* non può giustificare operazioni interpretate come "monopolistiche". Il *Virtual Game Station* viene pertanto riammesso in circolazione e lo sviluppo della versione per piattaforme Windows liberato da ogni restrizione.

RIVISTE PLAYSTATION™ ADDIO

Sony Computer Entertainment sembra voler stringere la presa sul marchio PlayStation vietando alle riviste non ufficiali di usarlo come parte del nome apposto sulle copertine. Sono quindi centinaia (e fra queste rientra ovviamente **Super PlayStation Console**) le testate italiane, e non, che dovranno adeguarsi alle nuove direttive Sony eliminando il marchio di proprietà di quest'ultima dalla *cover*. Secondo quanto annunciato dal periodico americano *MCV* (al momento l'unica fonte ufficiosa), le case editrici hanno tempo fino al 1 aprile per adeguarsi alle nuove direttive e, da una rapida indagine svolta da **SPC**, la maggior parte degli editori d'oltremanica ha distribuito un comunicato a tutte le redazioni delle riviste PlayStation-centriche, invitando loro ad eliminare il marchio e ad apporre i vari ™ e © dove necessario. Al momento di andare in stampa **SPC** non ha ricevuto alcuna conferma ufficiale da parte di Sony Italia, ma l'ipotesi di un reale "irrigidimento" di Sony è tutt'altro che improbabile. Vi sapremo dire di più sul prossimo numero di **Super** (**PlayStation**?) **Console**.

SQUARESOFT CAMBIA DISTRIBUZIONE IN EUROPA?

Poco prima di andare in stampa, è arrivata una notizia che, se confermata ufficialmente, potrebbe cambiare radicalmente gli equilibri distributivi del *software* PlayStation nei Paesi del Vecchio Continente, Italia compresa. Secondo voci insistenti (che potrebbero aver trovato conferma già nel momento in cui state leggendo queste righe) SquareSoft avrebbe deciso di affidare la distribuzione dei propri titoli sul suolo europeo a... "Electronic Arts!" avranno sicuramente pensato i più, in virtù dell'accordo tra Square e il colosso americano. Sbagliato. Con ogni probabilità sarà infatti Crave Entertainment ad occuparsi della distribuzione dei titoli PAL della casa giapponese; casa che aveva concluso il 1999 con numerosi cambiamenti nella propria filiale europea, prima fra tutti la sostituzione di buona parte del *management* installato qualche mese prima. Con ogni probabilità la dirigenza attuale non dev'essere rimasta troppo soddisfatta dei risultati ottenuti in passato affidando la propria distribuzione a Sony e avrebbe così stupito tutti affidando i propri capolavori alla non-troppo-famosa Crave. Facendo quattro conti in casa propria, un simile passaggio significherebbe che titoli "da cinque stelle" come **Parasite Eve II** e **Vagrant Story** non sarebbero più distribuiti sul territorio italiano da Sony, bensì da Halifax: la grande "S", se la notizia si rivelasse fondata, perderebbe così la distribuzione di una delle etichette più prestigiose del panorama videoludico mondiale. Appuntamento al prossimo mese per una conferma (o una smentita) in merito.

DRIVER 2

DOPO IL SUCCESSO CONSEGUITO DA REFLECTIONS CON il loro primo progetto sotto il segno di GT Interactive (precedentemente erano al soldo di Psygnosis, ricorderete), la *software house* presieduta da Martin Edmonson non si è fatta attendere molto prima di annunciarne il seguito. **SPC** ha infatti appreso alcuni dettagli interessanti su **Driver 2**, *sequel* di una delle migliori riproduzioni digitali dei film polizieschi degli anni '70 nonché di una delle simulazioni di guida più originali ed affascinanti del 1999. Nell'attesa di ricevere le prime immagini del gioco, rendiamo noto quanto segue. Una versione potenziata del vecchio motore grafico e di quello fisico, soggiace ad un gioco potenzialmente innovativo sebbene strettamente legato agli schemi concepiti col *prequel*. L'implementazione più eclatante sta indubbiamente nell'esistenza di inedite missioni che richiedono spostamenti a piedi lungo le vie delle varie città digitali incluse nel pacchetto ludico. A discrezione del giocatore, Tunner (il protagonista *you know*) può scendere dalla propria vettura per salire su un'altra (sia essa un camion o un bus o uno qualsiasi dei nuovi veicoli controllabili dall'utente) e continuare su questa la sua folle corsa fra le strade, i vicoli e le piazze di città come Chicago, Las Vegas, Rio e Havana caratterizzate dalla medesima vastità e verosimiglianza a cui il *prequel* ci ha assuefatti. Le 40 missioni di gioco previste verranno inoltre intervallate da nuovi filmati in CG descrittivi di una trama più complessa a cui le missioni aderiscono maggiormente. La qualità estetica degli intermezzi (tristemente deplorevole nel primo capitolo), assicura Edmonson, sarà stavolta notevole grazie al lavoro di uno staff di dimensioni doppie rispetto al precedente. Una migliore resa delle luci ed il sincronismo labiale sono solo alcune delle implementazioni in programma. Questo è quanto, aspiranti poliziotti e poliziotte in borghese (si, come no). Appuntamento ai mesi a venire per ulteriori info e (magari) le prime immagini di questo promettente **Driver 2**.

Chipstation s.r.l

Via P. Bentivoglio, 50
95100 Catania
Tel. 095-449550 - Fax 095-7280173
E-mail: chipstation@chipstation.com

MICROCHIPS, COMPUTERS, VIDEOGAMES, SATELLITE
Tutti i giochi originali

Vasta gamma di accessori originali **SONY**

PIC Copier
Duplica i chip con un solo tasto
L. 133.300

Chip 16f84
Ideali per sat card
L. 15.000

Chip 12c508
Ideali per la modifica PSX
Disponibili programmati e non
da L. 1.600

Max PIC
Per programmare tutti i chip
L. 133.300

Tutti i prezzi sono IVA esclusa.

Disponibile testo sottotitoli

Pistola Namco
Time Crisis
L. 52.000

Pedana Dancing
Per "ballare" i tuoi giochi
L. 40.000

Pistola PS Shock
Con Dualshock
L. 25.000

Superflex
L. 8.300

Racing Wheel
Con Dualshock
L. 69.000

Dual Card
L. 80.000

Programmatore ISO
L. 133.300

Logger Season
L. 66.700

I marchi e le illustrazioni sono proprietà esclusive delle rispettive aziende produttrici e protette dalle leggi sul copyright. Le foto dei prodotti sono indicative. I prezzi sono suscettibili di variazioni senza preavviso. Progetto grafico di Mars.

Visitate il nostro sito Internet
www.chipstation.com
Catalogo completo
Listini aggiornati
Acquisti on-line
Supporto tecnico

PLAYSTATION® FESTIVAL 2000

I (video)giochi sono fatti, Signore e Signori. Sono fatti, non parole.
Dopo i cinque mesi di chiacchiericcio internettiano trascorsi dal giorno in cui l'ultimo capannone del *Makuhari Messe* ha chiuso i battenti, Sony riprende la parola...

Il primo appuntamento coi *PlayStation Festival* è stato per la comunità videoludica l'ultima occasione per avvicinarsi al nuovo sistema Sony prima del 4 marzo. A sole due settimane dal lancio, Sony ha tenuto fede alle proprie promesse mostrando ventisette titoli su uno spazio espositivo di dimensioni notevoli, in grado di accogliere con discreto agio la folla di giornalisti e consumatori che l'hanno visitato fra il 18 e il 20 febbraio scorso. Pochi minuti dopo l'apertura dei cancelli, già lunghe file di visitatori si srotolavano dalle postazioni dimostrative di titoli come **Ridge Racer V** e **Tekken Tag Tournament** per incontrarsi con la massa che da lontano accerchiava i mega-schermi sparsi un po' ovunque nel tentativo di scorgere qualcosa. Mentre la calca umana riscaldava l'ambiente fieristico allestito nella fredda prefettura di Chiba, SCEI ha dato il via alla campagna di prenotazioni online attraverso il nuovo sito www.jp.playstation.com (sito che a causa dell'elevato numero di accessi in data 18 febbraio, è rimasto inaccessibile per diverse ore) destinato a diventare quel grande centro commerciale playstationcentrico che Sony punta ad edificare da oggi al 2001. Ma torniamo ai festival. Oltre ai giochi (di cui tratteremo altrove su queste pagine ed in futuro sui prossimi numeri di **SPC**), Sony ha posto particolare risalto anche sugli aspetti "collaterali" della sua polifunzionale piattaforma. Le capacità di PlayStation2 come lettore DVD-Video (messe in discussione nei giorni antecedenti la manifestazione) sono state chiarite per la prima volta all'utenza finale attraverso una dimostrazione pratica mirata a sincerarle sulla qualità del segnale video. Banalmente, è stato *The Matrix* di Warner Home Video il DVD prescelto per la dimostrazione. Altrettanto banalmente, la definizione dell'immagine ostentava la sua piena equivalenza con quella dei tradizionali lettori di fascia alta. Fine della storia. Nel corso dei festival dell'esperienza ludica a 128-bit Sony ha altresì mostrato accessori e periferiche (*memory card*, *multitap* e cavetti vari), ma soprattutto la confezione di PlayStation2. Sebbene simile all'attuale nelle dimensioni, ne differisce per estetica. I due piccoli loghi bianchi "PlayStation2" e "PS2" (il primo stranamente più piccolo del secondo) si stagliano su uno sfondo blu elettrico che investe l'intero packaging. Semplice invero, ma dannatamente sexy ed elegante. La soluzione espositiva dello scatolame scelta da Sony (un gran numero di confezioni erano disposte in forma piramidale) sembrava inoltre pensata per dare l'idea di "abbondanza" in contrasto con le voci che descrivono Sony in difficoltà nel soddisfare la domanda con un numero sufficiente di pezzi. Dei milione di console previste per il 4 marzo, 750.000 circa sono in mano Sony. Il resto è stato distribuito fra le catene di negozi *online*, Playstation.com compreso. Conforta inoltre l'annuncio della disponibilità di altre 500.000 console al mese, e che Sony conti di vendere in tre mesi lo stesso numero di console vendute da Sega ad un anno dal lancio di Dreamcast. Per il resto, il *PlayStation Festival* non ha stupito con annunci particolarmente eclatanti (rimandati probabilmente al prossimo **TGS**) limitandosi a confermare quanto c'era da confermare (data di lancio, titoli di supporto e prezzi) e a chiarire quanto c'era da chiarire (che il problema della retrocompatibilità con alcuni giochi PlayStation non è poi così grave). E con questo, spazio ai giochini...

GIOCHI PLAYSTATION INCOMPATIBILI

Merito dello scompenso temporale intercorso fra la stesura di **PlayWorld** e di questo breve reportage (scritto a pochi nanosecondi dalla fine), **SPC** è in grado di pubblicare l'elenco provvisorio dei titoli PlayStation incompatibili con PlayStation2 comunicati da Sony (e a cui si accenna in **micronews** di questo mese). Su 2.600 titoli PlayStation "a rischio" Sony ne ha individuati 15... al momento. L'elenco che segue è infatti in fase di aggiornamento continuo e mostra oltre al nome del prodotto anche il tipo di problema riscontrato. (Si fa presente che tali problematiche si verificano esclusivamente con giochi giapponesi su PlayStation2 giapponese).

SOFTWARE	OUCH!
Not Treasure Hunter [Acty Art]	Il gioco si ferma dopo aver caricato dalla *memory card*
Gradius Deluxe Pack [Konami]	**Gradius II** rallenta
Idol Promotion -Suzuki Yumie- [Alyume]	Emette continuamente uno trillo passando al disco 2
Toua Plan Shooting Battle [Banpresto]	Rallenta
Royal Palace: Treasure Tension [Vap]	Problemi con la visualizzazione della mappa nei *dungeon*
Wing Commander III [EA Square]	Lo schermo lampeggia durante i FMV
Gallop Racer [Tecmo]	I risultati delle corse latitano alla termine delle medesime
Music Tsukuuru 2 [ASCII]	Il *Juke Box* non carica i dati dalla *memory card*
Monster Farm [Tecmo]	Le sequenze di combattimento si bloccano
Dragon Beat [Map Japan]	Il gioco si blocca appena viene premuto ST
Go! Pirate [Ardink]	Il gioco si ferma nella schermata informativa
Tsuiridou Keiryu Kohen [Escot]	Problemi con la schermata delle opzioni
Virtua Pachisuro V [Map Japan]	Problemi con musiche ed effetti sonori
Virtua Pachisuro EX [Map Japan]	Problemi con musiche ed effetti sonori
Konya Mo Senryobako! 2000 [Hearty Robin]	Si blocca dopo aver cambiato schermata o disco

RELEASE SCHEDULE

TITOLO	CASA	DATA	SUPPORTO	PREZZO
A-Train 6	ArtDink	4 marzo	CD-ROM	6.800 yen
Doukyu Billiards 2	Ask	4 marzo	CD-ROM	5.800 yen
Drum Mania	Konami	4 marzo	CD-ROM	TBA
Eternal Ring	From Software	4 marzo	DVD-ROM	6.800 yen
Kakinoki Shogi 4	ASCII	4 marzo	CD-ROM	6.800 yen
Kessen	KOEI	4 marzo	DVD-ROM	6.800 yen
Mahjong Taikai 2	KOEI	4 marzo	CD-ROM	4.800 yen
Morita Shogi	Yuki	4 marzo	CD-ROM	TBA
Ridge Racer V	Namco	4 marzo	CD-ROM	6.800 yen
Sky Surfer	Idea Factory	4 marzo	CD-ROM	TBA
Stepping Selection	Jaleco	4 marzo	2 CD-ROM	6.800 yen
Street Fighter EX 3	Capcom	4 marzo	CD-ROM	6.800 yen
Tekken Tag Tournament	Namco	4 marzo	CD-ROM	6.800 yen
Fantavision	SCEI	09 marzo	CD-ROM	5.800 yen
Mahjong Yaroze 2	Konami	13 marzo	CD-ROM	TBA
American Arcade	Astroll	16 marzo	CD-ROM	5.800 yen
Driving Emotion Type-S	Square	16 marzo	CD-ROM	6.800 yen
EX Billiards	Takara	16 marzo	CD-ROM	TBA
Eisei Meijin IV	Konami	17 marzo	CD-ROM	TBA
Golf Paradise	T&E	23 marzo	CD-ROM	TBA
I.Q. Remix +	SCEI	23 marzo	CD-ROM	5.800 yen
Dead or Alive 2	Tecmo	30 marzo	DVD-ROM	6.800 yen
Gekikuukan Pro Baseball	Square	30 marzo	CD-ROM	6.800 yen
Jikkyou World Soccer	Konami	30 marzo	CD-ROM	5.800 yen
Snowboard Super Cross	EA Canada	30 marzo	CD-ROM	6.800 yen
Gradius III & IV	Konami	13 aprile	CD-ROM	TBA
Shogi Expert VI	Konami	13 aprile	CD-ROM	TBA
Armored Core 2	From Software	Estate	TBA	TBA
Flower, Sun & Rain	ASCII	Estate	TBA	TBA
Gun Griffon Blaze	GameArts	Estate	TBA	TBA
Onimusha	Capcom	Estate	TBA	TBA
Silpheed 2	GameArts	Estate	TBA	TBA
Primal Image	Atlus	Primavera	TBA	TBA
Reiselied: Efemeral Fant.	Konami	Primavera	CD-ROM	TBA
Olympic Game	Konami	Settembre	TBA	TBA
500 GP	Namco	TBA	CD-ROM	6.800 yen
All Stars Pro Wrestling	Square	TBA	TBA	TBA
Extermination	SCEI	TBA	TBA	TBA
Gran Turismo 2000	SCEI/Polyphony	TBA	TBA	TBA
Maximo	Capcom	TBA	TBA	TBA
O Story	Enix	TBA	2 DVD-ROM	6.800 yen
Powerful Baseball 7	Konami	TBA	TBA	TBA
The Bouncer	Square	TBA	TBA	TBA
Disney All-Star	Square/Disney	TBA	TBA	TBA

ACCESSORI

Dual Shock 2	3.500 yen	Multi Tap	3.600 yen
Memory Card 8MB	3.500 yen	RFU Adaptor Kit	2.500 yen
AC Power Cord	400 yen	S-Video Cable	3.000 yen
AV Adaptor	1.200 yen	Horizontal Stand	1.000 yen
AV Multi Cable	1.000 yen	Virtical Stand	1.200 yen
Composit AV Cable	2.500 yen	Stepping Selection Controller	6.800 yen

FLASH NEWS

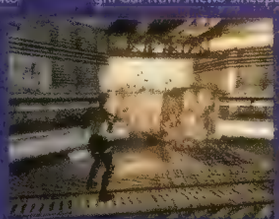
• Capcom ha annunciato lo sviluppo di **Maximo**, seguito ufficiale di **Ghost and Goblins** per PlayStation2. Il disegnatore Susumu Matsushita, noto per le sue illustrazioni pubblicate sulle copertine dei periodici *Famitsu*, coprirà il ruolo di Character Designer.

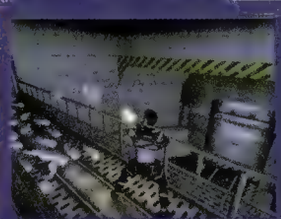
• SquareSoft e Disney hanno siglato un accordo per lo sviluppo congiunto di **Disney All Stars** (titolo provvisorio), popolato dai personaggi Disney in edizione poligonale, il gioco prevede il supporto del servizio PlayOnline di Square (vedi lo speciale a pagina 26).

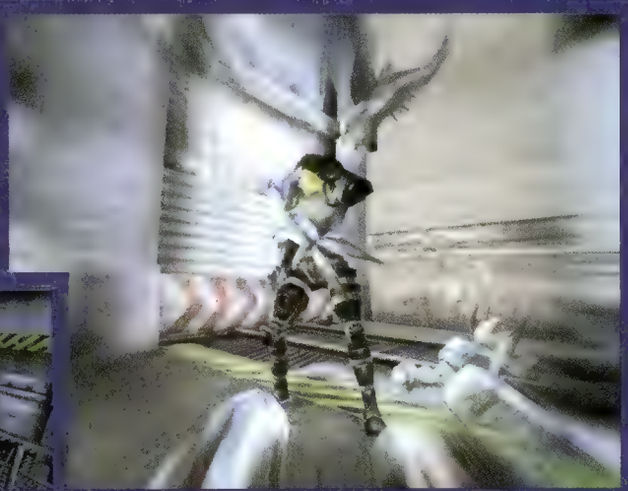
• ASCII ha rivelato alcune striminzite informazioni sul suo **Flower, Sun & Rain** per PlayStation2. Il giocatore assumerà il ruolo di Sumio Mondo, un ricercatore di oggetti smarriti e... basta, tutto qui. Maggiori delucidazioni in occasione del prossimo *Tokyo Game Show*.

EXTERMINATION

Dopo l'annuncio del lavoro di **Quantum** su PlayStation2 e nell'attesa di ricevere le prime informazioni sulle versioni [illegible] di **Dino Crisis** e **Resident Evil** (entrambi in sviluppo), gli appassionati di *survival horror* hanno un quarto esponente del genere da tenere sotto stretta osservazione. Sviluppato dal nuovo team di sviluppo Deep Space (composto per la maggior parte da ex-personale Capcom responsabile del primissimo **Resident Evil**) ed annunciato da Sony nella prima giornata del *PlayStation Festival*, **Extermination** viene definito come un "*panic action adventure game*". L'unico video mostrato durante la manifestazione vedeva il protagonista aggrappato ad una parete rocciosa decisamente instabile mentre fuggiva da un gruppetto di ripugnanti creature frutto di esperimenti di laboratorio evidentemente poco riusciti (o riusciti troppo bene, dipende dalle intenzioni...). Tokuro Fujiwara, un membro del team, commenta così l'unico aspetto noto della meccanica di gioco: "*nelle avventure odierne il giocatore può compiere [illegible] assistere solo passivamente alle scene dinamiche in FMV occorrenti di tanto in tanto. Con* **Extermination** *vogliamo fare in modo che il giocatore possa comandare il proprio alter ego in qualsiasi momento.*" Sebbene criptica, questa dichiarazione lascia intendere un maggior dinamismo generale di **Extermination** rispetto ai suoi illustri colleghi dai ritmi meno sincopati.





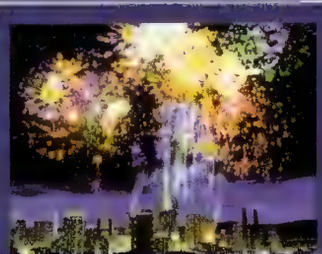


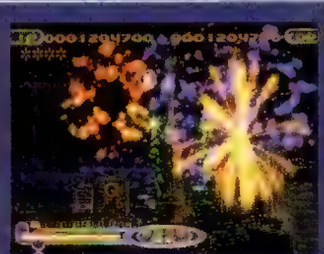
SKY SURFER

Il [illegible] uno snowboard di Idea Factory suona originale, nonché concettualmente simile ai **Pilotwings 64** nintendiano. Rispetto alla versione mostrata all'ultimo *Tokyo Game Show*, quella vista al *PlayStation Festival* denuncia miglioramenti estetici notevoli (del resto **Sky Surfer** è previsto per il 4 marzo). In particolar modo il suolo terrestre appare più ricco e "pesante" di quanto fosse in precedenza. Vederlo avvicinarsi lentamente dall'alto dei 3 mila metri può solleticare la schiena di chi soffre di vertigini. Vi abbiamo avvertiti.

FANTAVISION

Dimostrare le potenzialità di PlayStation2 nel campo della grafica e [illegible] questo **Fantavision**. Originale *puzzle game* realizzato da sviluppatori interni a Sony Computer Entertainment, **Fantavision** mette nelle mani del giocatore gli strumenti idonei a procurarsi un attacco di epilessia fotosensibile mentre ammira la pletora di effetti pirotecnici scatenati dal suo operato. L'utente deve muovere un cursore nel tentativo di "afferrare" almeno tre razzi fra i tanti che decollano da terra (pare **Missile Command**) e farli brillare usando il tasto ●.





C'ERANO ANCHE...

JIKKYOU WORLD SOCCER 2000

Sviluppato da Major A (gli autori di **Perfect Striker** per N64), **World Soccer 2000** deve cercare di abbandonare le sue similitudini con **Virtua Striker** se vuole destare interesse in **SPC**.

I.Q. REMIX

Sebbene snobbato in Europa e America, il *puzzle game* Sony sembra particolarmente apprezzato in Giappone al punto da figurare in edizione 128-bit fra i titoli commercializzati poco dopo il lancio di PlayStation2.

PRIMAL IMAGE

Se c'è un titolo che meglio descrive una delle più comuni manie nipponiche è questo **Primal Image** di Atlus. Scopo del "gioco" (si fa per dire): fotografare le modelle poligonali (vestite o in bikini).

EX BILLIARDS

Facendo leva sulle capacità dell'Emotion Engine di riprodurre la fisica dinamica, le simulazioni di biliardo compaiono non solo [illegible] titoli di lancio, ma "osano" proporre tavoli delle forme più disparate.

GRADIUS III & IV

Diversamente da quanto riportato nei mesi scorsi, l'accoppiata di sparatutto targati Konami si rivela essere alla resa dei conti una sorta di *collection*. **Gradius III** (SNES) e **Gradius IV** (coin-op) sono i due classici del caso.

ARMORED CORE 2

Il simulatore di *mech* di From Software mostra una cosmesi di primissimo livello, ma è evidente che lo sviluppo del titolo è ancora lungi dall'essere completato (niente panico, la release date è prevista per quest'estate).

FLASH NEWS

• La confezione in cui verrà distribuito il nuovo sistema Sony comprenderà, come annunciato, un Dual Shock2, una cavo RGB AV, una memory card da 8 mega (custode del driver del lettore DVD), un cavo di alimentazione ed un CD *Utilities Disc* (questo non era stato annunciato).

• Sony Computer Entertainment ha annunciato lo sviluppo di **Re Out Edge** (titolo provvisorio). Il gioco sarà basato sui personaggi di **Parappa the Rapper**, ben noti in Giappone, ed è nelle mani degli sviluppatori di quest'ultimo.

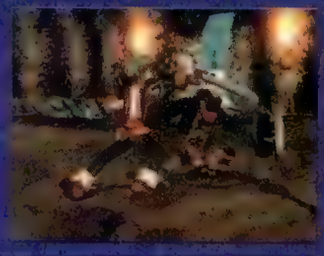
• Per finire una notizia che farà la gioia di molti giocatori che hanno vissuto l'era 16 bit. GameArts ha annunciato lo sparatutto poligonale **Silpheed 2** per PlayStation 2. Il *prequel* fu pubblicato sotto etichetta Sega per Mega CD, lo sfortunato *add-on* per Megadrive.

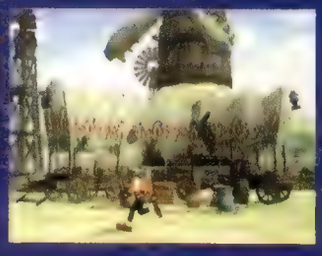
STREET FIGHTER EX3

I picchiaduro non è certo un genere minore in termini di presenze nella *line up* PlayStation 2. Al di là di **Tekken Tag Tournament** e **Dead or Alive 2** **Street Fighter EX3** conta di soddisfare gli appetiti degli *early adopter* smanettoni agevolando Capcom nella sua strategia di contrasto concorrenziale a Namco. Previsto per il 4 marzo e sviluppato dal team Arika **Street Fighter EX3** introduce una modalità di gioco in coppia in netto antagonismo con la medesima offerta prodotta da **Tekken Tag Tournament**. Lo distingue però da quest'ultimo la possibilità di richiamare il proprio compagno senza necessariamente uscire di scena. Sembra che col comando una particolare barra energetica sia possibile attivare il secondo personaggio affinché entri in campo per eseguire la sua mossa più devastante e poi ritirarsi in attesa di ulteriori istruzioni. Completa l'elenco delle consuete modalità di gioco (*Arena Mode, Tag Battle, Dramatic Battle, Team Battle* e *Training mode*) l'inedito *Character Edit Mode*. Il giocatore assume il comando di un personaggio speciale, Ace, capace di accumulare punti esperienza durante i combattimenti per impiegarli nell'apprendimento di nuove mosse d'attacco e abilità.

DARK CLOUD

A metà strada fra il Gioco di Ruolo e **Sim City 3000**, **Dark Cloud** offre all'utente la possibilità di creare da zero il proprio ambiente di gioco piazzando case, alberi, strade, laghi, fiumi, colline e quant'altro su lande poligonali liberamente esplorabili a 360° da una prospettiva alla **Zelda 64**. Il capolavoro nintendiano sembra ispiratore dei protagonisti così come di alcune meccaniche di gioco laddove quest'ultimo combatte contro scheletri redivivi armato di spadino. Le intenzioni di Sony sono di creare con **DC** una comunità virtuale interconnessa alla rete e i cui ambienti poligonali siano edificati dagli utenti stessi. Interessante.





RIDGE RACER V

Per tutto il *PlayStation Festival*, la quinta edizione del simulatore di guida namchinano ha calzato elegantemente e senza imbarazzo le vesti di *killer application*, tanto da "rubare lo show" a pochi minuti dall'apertura dei cancelli. Del resto sei vetture rifinite fin dentro i cerchioni, avvolte da effetti di luce e riflessi dal potere quasi ipnotico, impegnate in una gara su strade metropolitane, fra decine di grattacieli disseminati anche laddove lo sguardo non ha occasione di cadere, e a animate a 60fps senza che un solo pixel cada in fallo da *pop up* o *bad clipping*, difficilmente passano inosservate. **Ridge Racer V** propone sette circuiti serpeggianti fra i grattacieli di Ridge City e ricavati, come da tradizione, seguendo percorsi differenti della medesima rete stradale. Cinque le modalità di gioco principali (*Grand Prix, Time Attack* e *Versus Mode*) affrontabili a bordo di una delle sei vetture previste (Toreador, Fortune, E.O. Flaro, Solare e Mercurio) caratterizzate ognuna dai differenti rapporti prestazionali del caso.

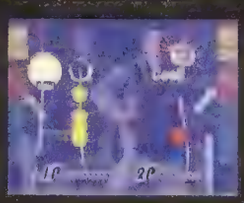
C'ERANO ANCHE...

DRUM MANIA

Come da previsione, Konami non poteva non approfittare del lancio di PlayStation2 per inaugurare una presumibilmente lunga catena di *rhythm game* in edizione 128-bit... di cui ne sfrutterà sì e no lo 0,7%.

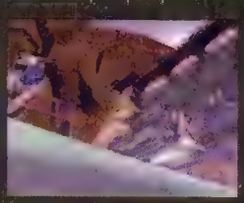
STEPPING SELECTION

Jaleco entra con forza nel mercato domestico dei *rhythm game* con la conversione del suo noto *coin-op*. Insieme a **Stepping Selection** il 4 marzo verrà commercializzato anche l'apposita pedana, al non irrisibile prezzo di 6.800 yen.



SNOWBOARD SUPER CROSS

Sviluppato da EA Canada (**Sled Storm**), **Snowboard Super Cross** (**SSX**) è il primo titolo occidentale commercializzato in Giappone. Musiche sincronizzate con l'azione ed un esteso campo di visuale sono le sue principali qualità.



ALL STARS PRO WRESTLING

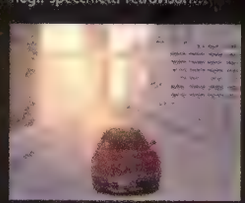
La simulazione di catch nipponico targata SquareSoft promette di essere più complessa di quanto appare in questo primo stadio di sviluppo. Ci troviamo di fronte a un nuovo **Toukon Retsuden**?

DEAD OR ALIVE 2

Annunciata a settembre e prevista per la fine di marzo, la conversione di **Dead or Alive 2** per PlayStation2 permetterà, a differenza della versione Dreamcast, di giocare in quattro contemporaneamente.

GRAN TURISMO 2000

Il capolavoro mancato di Yamauchi cerca riscossa su PlayStation2, ma la data di rilascio è ancora tristemente ignota (e forse lontana lontana). E oltre a Namco ora c'è anche Square negli specchietti retrovisori...



Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato
"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO
ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00 ALLE 18.00
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

EIDOS
INFOGRAMES
KONAMI
SQUARESOFT
Ubi Soft
Acclaim
namco
PlayStation
Dreamcast
NINTENDO64

Tutti i marchi sono
dei legittimi propretari.

PRENOTATE DA NOI LA NUOVA PLAYSTATION JAP!

DISPONIBILE ISS PRO EVOLUTION
PER PLAYSTATION PAL

TOTALGAMES
DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA M **FURIO CAMILLO**
TEL. 0678349839 - 067822410 - 0678140622
FAX 067858177
E-MAIL: TOTALGAMES@FLASHNET.IT
SITO: WWW.TOTALGAMES.IT

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose?
Contattateci totalgames@flashnet.it

SQUARE

MILLENNIUM

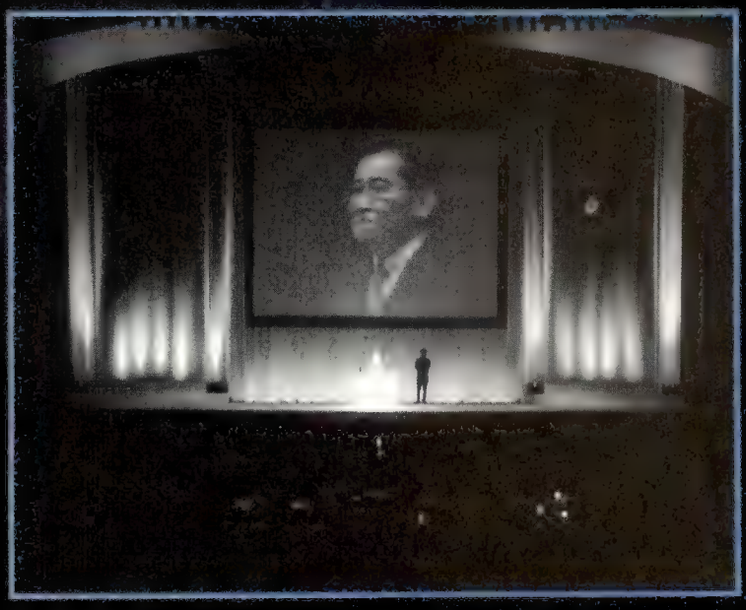
YOKOHAMA - 29 GENNAIO 2000

Nell'Europa dell'anno Mille, in molti condividevano l'opinione che la fine del primo millennio dell'era cristiana avrebbe coinciso con la fine del mondo *tout court*.
Il **millenarismo medievale**.
Una pioggia di fiamme avrebbe avvolto un mondo disgraziato popolato da morti viventi ridestati dal loro sonno eterno per ascoltare l'ultima sentenza.
Il **giudizio universale**.

I computer di mezzo mondo sarebbero andati in tilt, corrosi dall'interno dal baco informatico per eccellenza. Il **millennium bug**.
Niente di più falso, ma qualcosa di epico sta per accadere comunque. Qualcosa che invece di annientare il mondo ne edificherà un altro, che invece di popolarlo di zombi ne unirà le genti, che invece di annientarne il sistema telematico integrerà fra loro piattaforme diverse.
E' **PlayOnline**.

E' Square.

PlayOnline



E' il 16 dicembre dell'anno 2001. Due giovani giapponesi (un ragazzo e una ragazza) accendono le rispettive PlayStation2 nelle rispettive stanzette claustrofobiche. Attraverso l'interfaccia di *PlayOnline* i due pischelli cominciano a comunicare fra loro, prima via *email* poi via *chat*. Dopo un breve scambio di battute i due iniziano una partita a **Final Fantasy XI** insieme. Lo scontro con un boss particolarmente ostico li costringe al ritiro. Indecisi sul da farsi, la ragazza invoca l'aiuto di un amico... In un game center lì vicino un ragazzo è circondato da una serie di PC connessi alla Rete su cui gira **Final Fantasy XI**. Su uno di questi appare il messaggio inviato dalla ragazza. Lui lo legge e risponde che gli ci vorrà un po' di tempo per raggiungerli poiché il suo ultimo salvataggio è un po' distante dal luogo in cui si trova la coppia. Il suo personaggio comincia a correre lungo un esteso paesaggio tridimensionale. Nell'attesa che arrivino i rinforzi, i due si danno da fare per ammazzare il tempo. Il ragazzo afferra il Dual Shock 2, scorre lungo l'interfaccia di *PlayOnline* e seleziona l'elenco dei brani musicali disponibili per il *download*. Scarica il pezzo prescelto su *memory stick*, lo inserisce nel suo *MSwalkman* digitale targato Sony (vedi **OuterWorlds** di questo mese) e comincia a tamburellare con le mani sulle ginocchia a ritmo di musica pop nipponica. Quindi decide di leggersi un manga: dal chiosco digitale allestito da Square tira giù e legge tavola dopo tavola l'ultimo numero di *Slam Dunk*. Nel frattempo la ragazza scorre sullo schermo le ultime notizie sportive. Quando il terzo giocatore arriva a destinazione vede gli altri due personaggi fermi davanti all'ingresso di una grotta. Sopra le loro teste, due scritte: *"Manga"* e *"Sports"*.

Dopo averne richiamato l'attenzione cominciano a chattare. La ragazza decide di consultare una guida *online* per esaminare la situazione. Quindi ha inizio l'avventura...

All'apertura dello *Square Millennium* occorso nella baia di Yokohama lo scorso 29 gennaio, questo breve filmato introduttivo ha subito mostrato ai presenti la "visione" su cui Square conta di investire le proprie risorse d'ora in avanti. Nell'apparente certezza che Sony riesca a mettere in piedi una rete di connessioni a larga banda per il 2001, Square ha intrapreso lo sviluppo di un ambizioso progetto, modellando i suoi piani produttivi futuri attorno all'*online gaming*, l'*e-commerce* e l'*e-distribution*.

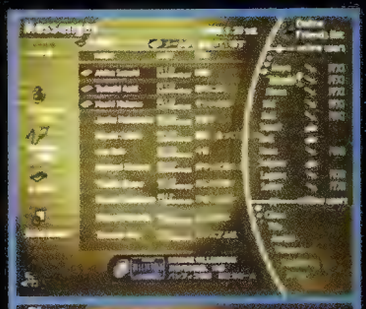
"Buon pomeriggio. Il 2000 è appena iniziato e questa è un'opportunità ideale per spiegarvi quale direzione abbiamo deciso di prendere." Così, Hironobu Sakaguchi, Vice Presidente della softco nipponica, ha salutato i 10 mila presenti assiepati davanti ad un mega schermo che da lì a pochi secondi avrebbe svelato molto di più di quanto era lecito aspettarsi.

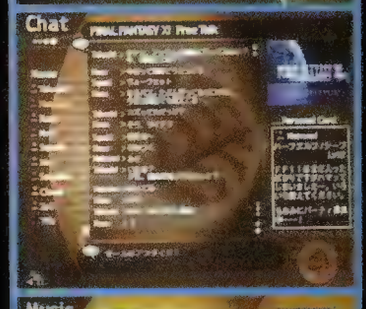
Buona parte dello show, infatti, ha puntato il dito sull'*online gaming* e sulla distribuzione di contenuti audio/video attraverso la grande rete. Primadonna dell'evento, *PlayOnline*, il portale Internet targato Square che offrirà all'utenza PlayStation2 (e non solo) l'accesso a numerosi servizi ed offerte commerciali. Caratterizzato da un raffinato *design* "acquatico" istintivamente associabile a Square per qualità e stile, *PlayOnline* si compone di diverse sezioni:

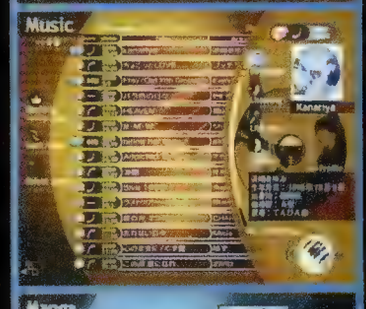
Messenger: attraverso cui è possibile rilevare la presenza di eventuali amici *online*, sapere cosa stanno facendo (ascoltando musica, leggendo manga, giocando eccetera) e quindi contattarli.

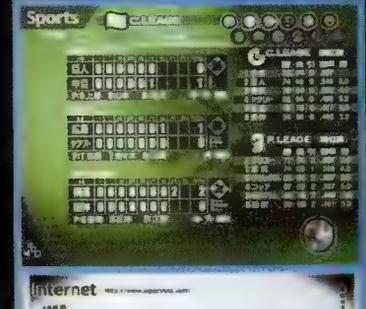
Chat: un'opzione che permette di chattare, inviare e-mail, organizzare il proprio tempo ed eventualmente scaricare le informazioni su un PDA *simil* Palm Pilot o su un telefono cellulare.

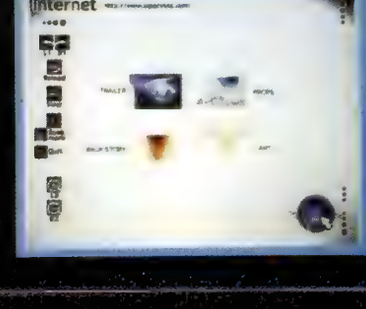
Game: il principale motivo per cui *PlayOnline* è stato progettato. **Final Fantasy X** e **Final Fantasy XI** faranno leva su questa opzione per offrire rispettivamente l'accesso a guide strategiche











SQUARE MILLENNIUM

online e ad un vero e proprio mondo virtuale permanente in rete. (Torneremo a parlarne nel dettaglio più sotto, non temete.)

Music: attraverso questa sezione l'utente avrà accesso ad una lista di brani musicali scaricabili dalla rete e ad informazioni sugli autori di questi ultimi. Una Top 20 verrà aggiornata di tanto in tanto (probabilmente in funzione del numero di *download* dei vari brani) offrendo la possibilità di ascoltare prima di scaricare. Per questa sezione, Square ha annunciato la collaborazione con Avex Trax Group, una delle maggiori case discografiche nipponiche.

Manga: pensate più per l'utenza nipponica che per quella occidentale, la sezione dedicata al fumetto giapponese offerta da *PlayOnline* annovera per adesso solo due serie, *Slam Dunk* e *Kintaro* di Inoue e Motomiya rispettivamente (entrambi presenti all'evento).

Sports: probabilmente una delle sezioni più interessanti dal punto di vista ludico. Oltre ad usufruire di un vasto e costantemente aggiornato panorama di risultati e statistiche sportive, l'utente potrà scaricare i dati reali ed impiegarli nelle simulazioni a tema per PlayStation2. In questo modo sarà ad esempio possibile aggiornare la formazione delle squadre calcistiche di un ipotetico soccer *game* o partecipare ad una gara di Formula Uno simulata conclusasi poco tempo prima nel reale (o ancora in svolgimento, perché no). Il supporto di questa caratteristica è già stata confermata in **Gekikuukan Pro Baseball: The End of The Century 1999** e **Type-S** (vedi box).

Internet: *PlayOnline* sarà ovviamente integrato con un *browser* di navigazione appositamente studiato da Square.

Per far fronte a questa ambiziosa iniziativa Square si avvarrà del supporto tecnico di NTT Communications (*Nippon Telegraph and Telephon Corporation*), il colosso giapponese della telefonia fissa e mobile attualmente impegnato nello sviluppo della nuova tecnologia cellulare *Wideband* CDMA (Code *Division Multiple Access*) capace di offrire velocità di trasferimento dati nell'ordine di 600k/2Mbps. Square non ha reso noto se farà leva su quest'ultima soluzione, sull'I-SDN o sulla connessione via cavo, riservandosi inoltre di comunicare il costo dell'abbonamento a *PlayOnline* in un secondo momento. Ciononostante Square non è nuova nel mercato *online*. La sua sussidiaria DigiCube (editrice, tra l'altro, del periodico *PlayOnline*) offre già da diverso tempo accesso ad un vasto assortimento di *software* targato Square e *merchandise* vario (non necessariamente Square-*related*) attraverso la *web page* www.digicube.co.jp. Con *PlayOnline* Square spera di integrare quest'ultima in un unico immenso centro commerciale virtuale attraverso cui tutte le famiglie nipponiche potranno approvvigionarsi di DVD, musica, libri e quant'altro senza scendere nel caos metropolitano. Sebbene molti interpretino questa scelta come un discutibile affronto a Sony (che, dal canto suo, conta di fare altrettanto), la notizia che quest'ultima ha concesso a DigiCube la possibilità di vendere PlayStation2 *online* lascia intendere l'esistenza di un pacifico accordo bilaterale.

FINAL FANTASY GOES ONLINE

Al di là dell'annuncio di *PlayOnline*, lo Square Millennium è stato teatro di un'altra presentazione importante. Se da un lato tutti prevedevano la diffusione delle prime notizie sul nono capitolo della serie **Final Fantasy**, nessuno si aspettava di assistere anche all'annuncio del decimo e dell'undicesimo. In una botta sola Square ha annunciato **Final Fantasy IX** per l'attuale PlayStation e **Final Fantasy X** e **XI** per PlayStation2. Ma procediamo con ordine...

FINAL FANTASY IX

Previsto per quest'estate, **Final Fantasy IX** userà lo stesso motore grafico del precedente e segnerà il ritorno del grande Yoshitaka Amano nel ruolo di *character designer*. Un ritorno che molti fan della serie avranno motivo di gradire. Il filmato mostrato da Square denuncia un totale abbandono delle figure filiformi, o se vogliamo "realistiche", di **Final Fantasy VIII** privilegiando un'impronta vecchio stile assimilabile per certi versi a quella di **Chrono Cross**. Draghi, stregoni, galeoni volanti, demoni ed angeli così come creature a metà strada fra l'uomo e il felino (Zotan, apparentemente il protagonista, sfoggia tanto di coda impiegandola spesso per penzolarsi da alcuni appigli), popolano un mondo decisamente *fantasy*, in forte contrasto con le atmosfere *hi-tech* dei due precedenti episodi. Splendidi FMV intervallati da alcune sequenze di gioco e scoppiettanti evocazioni mistiche, hanno tenuto gli astanti col fiato sospeso per due minuti circa. Dopo un controverso periodo di massificazione, la serie **Final Fantasy** sembra pronta a tornare al suo stato primordiale di RPG marcatamente nipponico chiudendo in bellezza la sua permanenza sul sistema a 32-bit di Sony.

FINAL FANTASY X

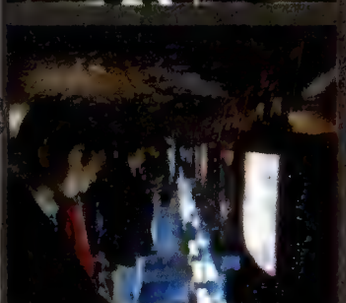
Del decimo episodio della saga non c'è visto molto, ma quello che s'è visto lascia intuire la nuova direzione che intraprenderà la serie su PlayStation2. Previsto per la primavera del 2001, **Final Fantasy X** abbandona le scenografie in *bitmap* per far posto al 3D *freedom of movement*. Il filmato mostrato da Square inquadrava il protagonista (Tida) da diverse angolazioni mentre correva lungo un esteso (e quando diciamo esteso intendiamo proprio ESTESO) paesaggio naturale circondato da montagne e colline sparse un po' ovunque fino all'orizzonte. L'animazione dell'*alter ego* digitale ha stupito per fluidità e realismo: ogni porzione del vestiario suscettibile alle leggi della fisica dinamica ondeggiava in maniera estremamente realistica durante la corsa. Un *motion capture* particolarmente curato trasmetteva la giusta sensazione di pesantezza ed imponenza. Anche da fermo, le parti del corpo (vestiti e capelli) esposte alla brezza non smettevano di ondeggiare in accordo con la direzione del vento. Interrompevano le scene in *realtime* sporadici accessi ai menù di *PlayOnline* attraverso cui l'utente è in grado di consultare una guida ed ottenere informazioni su nemici, oggetti e sull'area di gioco in generale. Con ogni probabilità il mercato delle guide cartacee è destinato a ridimensionarsi nel medio periodo.

FINAL FANTASY XI

Se in **Final Fantasy X** il supporto di *PlayOnline* può dirsi trascurabile dal punto di vista prettamente ludico, al contrario in **Final Fantasy XI** rappresenta la sua ragione esistenziale. "*Online another world*" questo il sottotitolo dell'undicesima edizione della serie **Final Fantasy**. Intuite perché? A pochi mesi dalla commercializzazione di **Final Fantasy X**, e per la precisione nell'estate del 2001, Square darà il via al suo più ambizioso progetto: una versione interamente *online* di **Final Fantasy**. Al pari di titoli come **Asheron's Call**, **EverQuest** ed **Ultima Online** per PC, **Final Fantasy XI** permetterà all'utenza PS2 (e non solo, a giudicare da quanto visto nel filmato introduttivo dello *show*) di partecipare coralmente ad un'avventura vissuta da molti in luoghi distanti del globo. Sul capo di ogni personaggio digitale campeggerà il *nickname* di chi lo governa. Square non ha mostrato nulla del gioco in sé, limitandosi a far scorrere una serie di immagini concettuali e a dichiarare che si tratterà di una "*versione 100% online di* **Final Fantasy X**." **Final Fantasy XI** riproporrà buona parte delle creature e dei personaggi visti nelle passate edizioni e sarà il primo esponente della saga a godere di una commercializzazione contemporanea in America e Giappone (l'Europa è ancora assente da ogni comunicato ufficiale Square). Un particolare *software* di traduzione simultanea permetterà all'utenza nippo-occidentale di interagire liberamente entro i confini virtuali di **Final Fantasy XI**, scambiandosi oggetti, armi e brevi messaggi senza il freno imposto dalla barriera linguistica. Basterà premere un tasto ed i *katakana/hiraganalkanji* si trasformeranno in qualcosa di più comprensibile, e viceversa. Ma le sorprese non finiscono qui. La ventilata ipotesi di una conversione per PC compatibile con la versione PS2, riveste **Final Fantasy XI** di un significato particolare. Sarà il primo gioco *online* ad unire PC e console (e la rispettiva utenza) in un'unica grande "maglia" eterogenea di piattaforme videoludiche. Per snellire questo processo di fusione, oltre che su *memory card*, il giocatore potrà salvare la propria partita in un database specifico residente su *PlayOnline* (accessibile a mezzo *password* ed *ID name* ovviamente) e, attraverso questo, riprendere l'avventura interrotta da qualsiasi postazione (PC o PS2), da ogni parte del mondo. Con questo miraggio di cose a venire, **SPC** rimanda ai prossimi numeri per maggiori dettagli, approfondimenti e notizie.

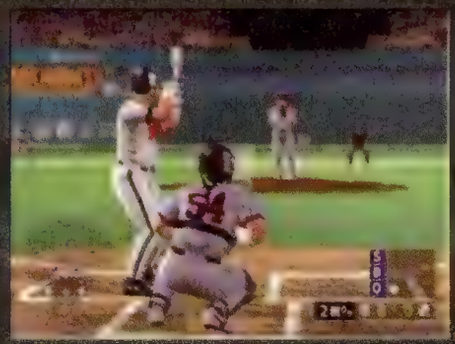
AL DI LÀ DI FINAL FANTASY...

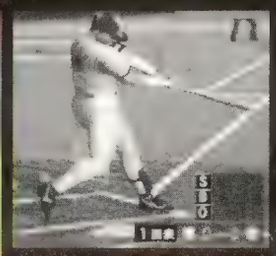
Dal punto di vista logistico, Square ha "distribuito" lo *show* lungo due palazzine disposte a breve distanza l'una dall'altra nella baia di Yokohama. Nella prima ha avuto luogo l'evento principale, nella seconda è stato allestito un chiosco in cui i visitatori hanno potuto mettere le mani su **Driving Emotion Type-S** di Square/Escape e **Gekikuukan Pro Baseball: The End of The Century 1999**. Sebbene gli addetti Square non permettessero di stazionare davanti alle postazioni per più di 10 minuti, **SPC** ha avuto l'occasione di farsi un'idea più chiara sul primo *racing game* Square per PlayStation2 e di vedere più da vicino una delle più realistiche simulazioni di *baseball* mai apparse su qualsiasi sistema domestico.



GEKIKUUKAN PRO BASEBALL: THE END OF THE CENTURY 1999

Sebbene difficilmente annoverabile fra le simulazioni sportive più apprezzate da **Super PlayStation Console**, il *baseball simulator* allestito da Square per PlayStation2 è parso sufficientemente sconvolgente per realismo e qualità televisiva di scene e animazioni, da farlo schizzare in vetta alle classifiche dei *must buy* redazionali in un nanosecondo. Le foto a corredo di questo articolo dimostrano due cose importanti: la qualità dei modelli poligonali ed un formidabile effetto sfocatura graduale degli oggetti in secondo piano (caratteristica che pare ormai onnipresente nel 99% delle produzioni ludiche per PlayStation2 e dall'indubbia efficacia nel conferire l'illusione della profondità di campo). Quello che le foto non possono testimoniare è la cura riposta nelle animazioni *motion captured* tanto del corpo quanto delle espressioni facciali degli atleti: *"sembra di vedere una partita alla tele"* è l'unica frase che rende giustizia a **Gekikuukan Pro Baseball: The End of The Century 1999**. Perdonateci la banalità, ma è *davvero* così (per conferma, è possibile scaricare un breve filmato all'indirizzo http://psx.ign.com/news/14511.html)
Edificato sulla scorta della licenza ufficiale del campionato di baseball nipponico, **Gekikuukan Pro Baseball** supporta il *multiplayer* fino a 6 giocatori e le possibilità di espansione offerte da *PlayOnline*. Attraverso la sezione "Sports" di quest'ultimo sarà possibile aggiornare costantemente il gioco con le statistiche dei singoli atleti e i risultati del campionato reale (anche **Type-S** supporta una caratteristica analoga i cui dettagli sono al momento ignoti). Previsto per il 30 marzo su CD-Rom al non risibile prezzo di 6.800 yen, **Gekikuukan Pro Baseball: The End of The Century 1999** merita decisamente l'attenzione di tutti, anche di coloro che del baseball non conoscono neanche le regole.



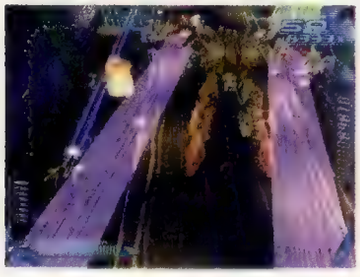


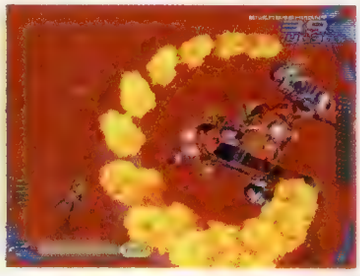
DRIVING EMOTION TYPE-S

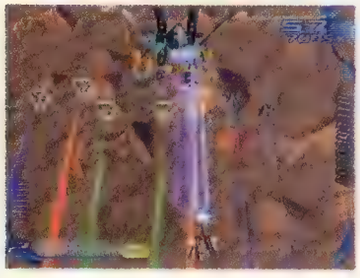
Previsto per il 16 marzo su CD-Rom al prezzo di 6.800 yen, **Type-S** è attualmente completo all'80%. La demo giocata da **SPC** denunciava un sistema di controllo forse eccessivamente precario laddove le vetture tendevano a scivolare sull'asfalto con eccessiva enfasi finendo spesso contro il *guard rail*. I 60fps cedevano talvolta il fianco a lievi ridimensionamenti durante l'esecuzione di alcune curve in derapata, ma Square assicura che il processo di ottimizzazione attualmente in corso eliminerà simili disfunzioni dell'*engine*. Per il resto, merita un plauso l'estrema efficacia ludica della visuale dagli occhi del pilota. Mai come in **Type-S** pilotare una vettura da "dentro" l'abitacolo è stato così semplice e realistico. Al di là delle braccia del pilota e del volante (splendidamente animati ed arricchiti da un gustoso *motion blur*), è possibile ammirare un cruscotto dettagliatissimo e verosimile tanto nella riproduzione degli interni delle vetture reali, quanto nella quantità di informazioni ottenibili osservando direttamente la strumentazione di bordo (tachimetro, contagiri e così via). Sono 33 le vetture attualmente incluse nel pacchetto ludico. Fra queste, le Honda Civic/S2000/NSX/Integra, le Mitsubishi GTO/FTO/Lancer/Pajero, le Nissan 180SX/Fairlady/Primera/Silvia/Skyline/Cube, le Toyota Celica/Supra/Corolla/MR-S, le Subaru Impreza e Legacy, le Mazda Roadster/RX-7/Eunos, nonché una serie di vetture occidentali quali Alfa Romeo GTV, BMW 328Ci Coupe, TVR Griffith, e *dulcis in fundo*, le Ferrari F50 e 360 Modena e le Porche 911 GT3 e Boxster S (dote di EA, unica detentrice dei diritti esclusivi delle due case automobilistiche).

RAY CRISIS

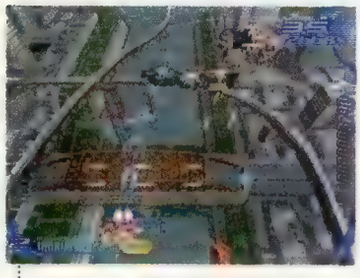
Taito ridesta il torpore degli appassionati degli *shoot'em up* a scorrimento annunciando l'imminente commercializzazione di **Ray Crisis**, il terzo di una fortunata serie di sparatutto sopravvissuta all'estinzione di un genere videoludico.







Versione:	Giapponese
Casa:	Taito
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Marzo
Genere:	Sparatutto



LA VISUALE PROSPETTICA DI RAY CRISIS ESALTA LA NATURA POLIGONALE DI NEMICI E SCENOGRAFIE.

L'ERRATO BILANCIAMENTO DEL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ VISTO NEL *PREQUEL* È UN INCONVENIENTE CHE SI SPERA TAITO ABBIA RICONOSCIUTO ED ELIMINATO IN RAY CRISIS.

RIPERCORRENDO IL BREVE ELENCO DI SPAratutto pubblicati per PlayStation dal 1994 ad oggi appare evidente che uno dei generi videoludici più antichi della storia fatichi non poco a soddisfare pienamente gli appassionati del genere. **G-Darius**, **Thunderforce V**, **Ray Storm**, **Xevious 3D/G+**, **X2**, **Einhander** e **R-Type Delta**: sette sparatutto (decenti, chi più chi meno) in sei anni. Una media di 1.16 periodico sparatutto all'anno contro i 20mila *racing game*, 30mila picchiaduro e le 40mila simulazioni sportive assortite. Un genere, quindi, soverchiato dagli altri, dai gusti e dalle preferenze della massa. Ciò non vuol dire che lo sparatutto sia meno considerato rispetto a ieri, forse sono maggiormente considerati gli altri. Ma volendo davvero infierire sulle *performance* dello sparatutto nell'ultimo quinquennio del XXI° secolo, è sufficiente contare quanti prodotti hanno realmente offerto qualcosa di nuovo: uno... Er, uno. L'originalità di **Einhander** ha proiettato un miraggio di ripresa dello sparatutto vecchia maniera, un miraggio presto dissolto dai pessimi **Omega Boost** e **Space Debris**. Peccato. Ciò nonostante il mercato giapponese dei *coin-op* sembra accettare di buon grado l'inclusione di qualche sparatutto a scorrimento nella *bagarre* di esperienze ludiche immersive proposte dai vari **Time Crisis** e **House of The Dead.** Al di là di produzioni difficilmente apprezzabili per "qualità innovativa", la serie **Ray** di Taito può certamente rientrare nella categoria dei titoli sperimentali. Dopo **Ray Force** e **Ray Storm**, la casa di **Space Invaders**, la specialista del genere, prosegue inesorabile nella ricerca di nuove varianti ludiche pur conservando l'impostazione classica dello sparacchino nipponico (ormai quasi relegata ai settori *Collection* e *Remake*). Il giocatore ha la possibilità di selezionare non solo il proprio caccia (facoltà già vista in **Ray Storm**), ma anche gli *stage* e l'ordine in cui affrontarli. Il gioco si svolge lungo 7 livelli. Il primo e l'ultimo sono fissi (scopo introduttivo per il primo, boss finale per l'ultimo), mentre il penultimo viene determinato dalla propria *performance*. I restanti quattro livelli vanno prescelti da un elenco. Taito afferma che combinando livelli "fissi" e selezionabili dall'utente, è possibile inanellare gli *stage* in 42 modi diversi. A differenza del *prequel*, **Ray Crisis** offre non due ma tre caccia selezionabili (come in **R-Type Delta**): i Wave Rider 01, 02, 03. Tre nomi scelti con poca fantasia, ma indicativi di tre configurazioni d'attacco e rapporti prestazionali differenti al punto da condizionare la meccanica di gioco. Il numero di *lock-on* attivabili varia, ad esempio, da un veicolo all'altro, e resterete sorpresi nel vedere che il WR-03 non è dotato di *Hyper Laser*. Gli armamenti, certo: esistono due attacchi speciali. Il *Round Divider* provoca un'esplosione concentrica nel mezzo dell'area di gioco, annientando i nemici su schermo con le onde d'urto (un classico). Quest'attacco è conducibile solo dopo aver abbattuto un certo numero di nemici. L'*Hyper Blaster* varia da astronave ad astronave ed è possibile selezionare fra due modalità di sparo: manuale ed automatica (con l'ausilio del mirino). POD sparsi un po' ovunque nell'area di gioco permettono di recuperare energia o incrementare la propria potenza di fuoco e con essa il numero di obiettivi agganciabili contemporaneamente dal mirino. Oltre a quella *Arcade*, **Ray Crisis** presenta una modalità *Speciale* inedita. Incluso in questa modalità, il supporto di PocketStation, su cui sarà possibile scaricare e giocare al *mini game* **Pocket Ray**. Il punteggio ottenuto in questa modalità potrà essere messo in rete ed inserito nell'*Internet High Score Ranking* messo in piedi da Taito e consultabile anche attraverso i cellulari iMode. Con **Ray Storm**, il secondo della serie e il primo ad approdare su PlayStation (il *prequel* uscì solo per Saturn), Taito dette prova di notevole abilità nello sfruttamento dell'*hardware* Sony, producendosi in uno degli sparatutto più ricchi e particolareggiati mai visti prima di **Einhander** e **R-Type Delta**. **RC** non farà fatica a riproporne l'eccellenza, e a giudicare dalle immagini probabilmente oserà qualcosa di più. Del resto, sono trascorsi due anni da allora...

Guillemot

HORSE POWERED.

Official Licensed Product

Ferrari

SHOCK² RACING WHEEL

Il volante in grado di offrire le migliori sensazioni per una guida sportiva sulla tua PlayStation™:

- 2 leve del cambio digitali, come quelle adottate da Ferrari
- 2 leve e 2 pedali analogici: accelerazione e frenata progressive. Funzioni R1 e R2
- 2 potenti motori nell'impugnatura, per ricordarti di avere un bolide tra le tue mani
- Struttura di fissaggio dotata di 4 ventose e di un morsetto centrale, per incollarsi all'asfalto
- Puoi scegliere fra 3 modalità di gioco: Digital, Shock² (Analog + compatibile Dual Shock™) e Negcon™, per una completa libertà di guida

Disponibile anche in versione **PC**: Racing Wheel & Force Feedback Racing Wheel.

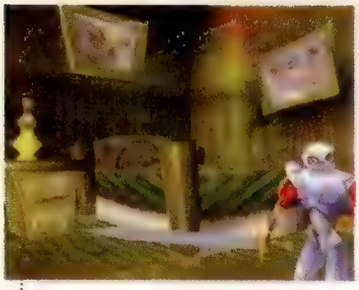
www.guillemot.com

UBI SOFT S.p.A.: Viale Cassala, 22-20143 Milano (Italy)
Tel: 00 39 02 83 312 1 - Fax: 00 39 02 83 312 300
Shock² Racing Wheel™, Force Feedback Racing Wheel™ e Racing Wheel™ sono marchi registrati di Guillemot Corporation. Ferrari & Ferrari F550 Maranello sono marchi registrati di Ferrari Idea S.A.. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi riconosciuti nazionalmente ed internazionalmente sono registrati ai rispettivi proprietari. Le immagini sono indicative. Contenuti, specifiche e design sono soggetti a modifiche senza precedente comunicazione e possono variare da una nazione all'altra.

MEDIEVIL 2

Stella del firmamento ludico PlayStation per originalità e bizzarria, **Medievil** si appresta a cementificare il proprio statuto di genere "a parte" accogliendo nel seguito nuove armi, nuovi nemici, nuove mosse e due co-protagonisti inediti: una testa e una mano...

Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Sony Cambridge Studio
Data d'uscita prevista:	Aprile
Genere:	Azione



L'AMBIENTAZIONE OTTOCENTESCA DI **MEDIEVIL 2** CONTRAPPOSTA A QUELLA MEDIEVALE DEL *PREQUEL*, MEGLIO SI ADATTA ALLE ATMOSFERE GOTICHE DEL GIOCO (DEL RESTO È QUESTO IL PERIODO IN CUI SONO "NATI" DRACULA E FRANKENSTEIN).

L'IMPIEGO COMBINATO DI ARMI A LUNGO E CORTO RAGGIO CONCESSO DA UN RINNOVATO SISTEMA DI SELEZIONE, DIVENTA UN'INDISPENSABILE ELEMENTO STRATEGICO NEL CORSO DEI COMBATTIMENTI.

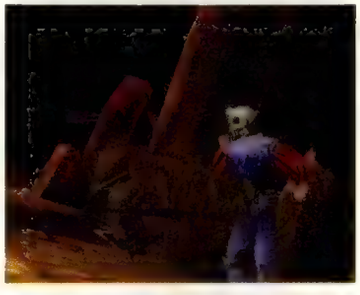
QUANDO NEL LUGLIO DEL 1997 ACQUISTÒ il team di sviluppo Millennium da Cyberlife Ltd, SCEE dimostrò un indiscutibile fiuto nella scoperta di talenti da inserire nel proprio organico. Il loro primo lavoro in veste di membri del SCE Cambridge Studio, **Medievil**, ha venduto circa 800 mila copie in tutto il mondo: non male per un titolo la cui originalità cozzava irrimediabilmente col credo collettivo secondo cui solo "pochi generi forti" possono ambire ad un dignitoso volume di vendite. Lo sviluppo di **Medievil 2** nasce quindi con la consapevolezza di aver imboccato la strada giusta e si porta dietro appena due anni di lavoro (da settembre del 1998 ad oggi) ad opera dei 55 membri del team capeggiato da James Shepherd (Direttore Creativo) che dichiara: *"lo sviluppo del primo* **Medievil** *ha richiesto un sacco di tempo per via della sua diversità tanto nel* gameplay *quanto nella struttura dei livelli. La sfida adesso sta nel migliorarlo in meno tempo. I* sequel *vanno prodotti in fretta altrimenti il mercato perde interesse".* Buona parte della meccanica di gioco di **Medievil** è quindi pedissequamente riproposta nel

seguito senza stravolgimenti di rilievo, ma non mancano aggiunte utili a spingere la serie un po' più in là. *"Abbiamo cercato di migliorare* **Medievil** *in diversi comparti"* continua Shepherd. *"Per quanto riguarda l'AI abbiamo fatto in modo che ogni nemico reagisca in maniera differente durante i combattimenti. I livelli sono stati ampliati e diversificati grazie all'impiego di una nuova tecnologia di caricamento in tempo reale. Come nel* prequel *le armi a disposizione si dividono in due categorie, quelle per i combattimenti ravvicinati e quelle per i combattimenti a distanza. Le reazioni dei nemici differiscono considerevolmente in relazione al tipo di arma impiegata ed è possibile usare quasi contemporaneamente due armi grazie ad un nuovo sistema che permette di scambiarle senza necessariamente mettere in pausa il gioco per accedere all'inventario".* Ma l'implementazione probabilmente più interessante coinvolge il numero di personaggi controllabili dall'utente. Nel corso di uno dei primi livelli Dan si vedrà sfilare la testa dal corpo da un pappagallo che la depositerà da qualche parte nell'area di gioco (perdonate lo *spoiler*). Per ritrovarla, il giocatore dovrà indovinarne l'ubicazione attivando la modalità *"DanCam"*, una sorta di visuale in prima persona grazie alla quale potrà "vedere" attraverso l'unico occhio del teschio per dedurne la posizione. Ritrovata la testa, Dan potrà staccarla e depositarla

ovunque in ogni livello, pur avendo il pieno controllo del suo corpo. E ancora. Chi ha giocato al primo **Medievil** ricorderà senz'altro la presenza di mani mozzate in giro sulle loro cinque dita verdognole. Ebbene, in **Medievil 2** il giocatore potrà agganciare la testa di Dan su queste, creando così un secondo personaggio pienamente controllabile ed utile per accedere a locazioni altrimenti irraggiungibili. Shepherd commenta ironico questa facoltà: *"Dan può talvolta perdere la testa, ma ciò non gli impedisce di continuare la sua avventura. Basta dargli una mano..."*. Il giocatore può quindi passare da un personaggio all'altro, impiegandoli congiuntamente al fine di superare determinati ostacoli. Dato lo scopo prettamente esplorativo della *combo* mano-testa, questa non vanta alcuna mossa offensiva, ma può solo attivare interruttori o leggere indovinelli distanti dal luogo in cui è necessario consultarli... Nessuno *spoiler* stavolta. Al di là delle aggiunte, **Medievil 2** presenta alcune limature eseguite in accordo con le critiche sollevate dai giocatori del *prequel*. In particolare, i movimenti di Dan sono meno impulsivi o, se vogliamo, "slittanti". Un'inedita tecnica di animazione scheletrale permette ora passaggi più fluidi da un'animazione all'altra nonché una maggior incidenza della conformazione del terreno sulla velocità di marcia (Dan sale le scale più lentamente di quando le discende). Restando in tema di mosse e animazioni, merita menzione la possibilità di arrampicarsi su

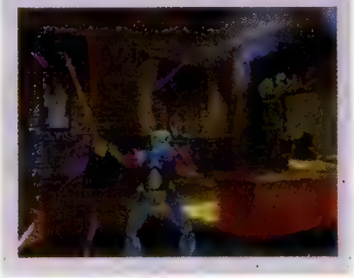
UN SISTEMA DI PUNTAMENTO AUTOMATICO PERMETTE DI TENERE IL BUSTO DEL PROTAGONISTA SEMPRE ORIENTATO VERSO IL NEMICO PIÙ PROSSIMO.

determinate superfici verticali, caratteristica che apre le porte all'edificazione di livelli inediti in termini di struttura e modalità di esplorazione. Riesaminando il primo **Medievil**, il team di sviluppo si è altresì reso conto di un altro fattore meritevole di ritocchi. Sebbene in **Medievil 2** i livelli completati possano essere rivisitati a piacere, è stata eliminata la rigenerazione delle fonti energetiche e con essa il facile *cheat* di cui hanno approfittato i giocatori del *prequel*. La stanza degli eroi è stata altresì sostituita da un laboratorio custodito da un eccentrico professore che donerà al giocatore armi extra in funzione del numero di nemici sconfitti nel corso dei livelli. L'accesso a questi ultimi avviene attraverso uno schermo gigante posto nel laboratorio stesso su cui scorrere l'elenco degli *stage* risolti. Data la vastità di alcune ambientazioni, al giocatore è data la possibilità di visitarli selezionando una specifica sezione (ad esempio, la stanza del boss finale) senza quindi costringerlo a ripercorrere oziosamente zone del gioco già viste. Conclude l'elenco di innovazioni così come quest'anteprima integrativa a quella pubblicata su **SPC**65, l'inclusione di numerose scene d'intermezzo mosse dal medesimo motore poligonale del gioco, e realizzate facendo leva sulla nuova tecnica di animazione scheletrale, in grado di liberare le fantasie creative degli artisti.



LE ARMI

Parte delle lamentele sollevate dall'utenza del primo **Medievil** indicava la scarsa diversificazione delle armi e la limitata varietà di reazioni ad esse da parte dei nemici, come causa di un certa irrilevanza strategica nella scelta delle armi da impiegare nelle varie occasioni. Con **Medievil 2** Sony Cambridge Studio conta di sistemare le cose, in particolare di offrire maggior varietà e ricompensare il giocatore con animazioni dei nemici colpiti differenti in accordo col tipo di attacco impiegato. Fra le novità segnaliamo la pistola (equipaggiata con un caricatore da sei colpi e dall'effetto simile alla balestra vista nel primo episodio), il fucile a canna singola dalla bocca larga (devastante negli scontri ravvicinati, in quanto divide i nemici in più parti), il mitragliatore (utile per far fuori interi gruppetti di *zombie* con una veloce sventagliata di proiettili) e la bomba (disponibile in due varianti, ad esplosione istantanea all'impatto col nemico o ritardata per poter meglio piazzare la carica. Gli obiettivi colpiti esplodono in mille pezzi vaganti per lo schermo). L'inventario bellico impiegabile negli scontri corpo a corpo annovera fra le novità il *Cane Stick* (un enorme bastone capace di produrre onde d'urto devastanti sbattendolo al suolo; indebolisce i nemici e li respinge) e il Martello di Thor (già visto in **Medievil**, ma impreziosito stavolta da un anello di fuoco davvero devastante). Non mancano all'appello l'arco, l'ascia, la spada magica, i fulmini ed ovviamente il braccio sinistro di Sir. Daniel Fortesque, slegato dal resto del corpo e brandito come una clava nel caso in cui non si possegga altro mezzo d'offesa.



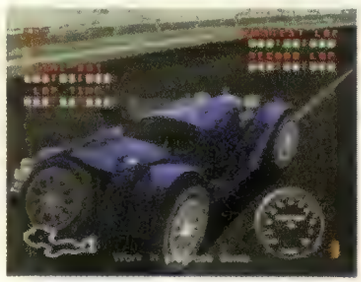
MILLE MIGLIA

Bando alla violenza e ai pedoni sul parabrezza. SCi mette da parte il controverso *franchise* di **Carmageddon** e ricomincia daccapo. Dal 1955 per l'esattezza...

Versione:	Europea
Casa:	SCi
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Primavera
Genere:	Simulazione

STIRLING MOSS, IL MITICO PILOTA INGLESE CHE NEL 1955 CONCLUSE LA MILLE MIGLIA IN SOLE 10 ORE, 47 MINUTI E 48 SECONDI. ADESSO LAVORA PER SCI, SI FA PER DIRE...

NEL LONTANO 1955 IL PILOTA INGLEse Stirling Moss completò al volante della propria Mercedes 300 SLR la Mille Miglia in 10 ore, 47 minuti e 48 secondi, tenendo una media di 98 mph. Un record imbattuto fino al 1957, anno in cui ebbe termine la competizione automobilistica condotta su territorio italiano per manifesta pericolosità (una delle ruote della Ferrari pilotata da De Portago decise di andarsene per i fatti suoi portando la vettura fuori pista e 12 spettatori al Creatore). Al di là di questo, la carriera di Moss è punteggiata di successi: 16 Gran Premi vinti, 16 *pole position*, 20 record di giro, il tutto facente capo a 466 partecipazioni in svariate competizioni di cui 194 convertite in vittorie. Una vera leggenda dello sport automobilistico, Stirling Moss è il nome eccellente su cui fonda la sua autorevolezza questo **Mille Miglia** di SCi. Supportato dai consigli e dalle dritte di un grande esperto come Moss (nonché dalla licenza esclusiva sulla Mille Miglia acquisita da SCi lo scorso 19 novembre), il team di sviluppo sostiene di poter soddisfare pienamente le fantasie degli appassionati dell'automobilismo e della sua storia (i fratelli Maserati così come Enzo Ferrari nascono e maturano proprio con la Mille Miglia, per non parlare del mitico Nuvolari). A partire dal 1977, infatti, 20 anni dopo il disastroso incidente di De Portago, la Mille Miglia è tornata ad accendere gli animi motorizzati degli appassionati di tutto il mondo (in particolare di Italia ed Inghilterra). Sebbene avulsa da ogni antagonismo, l'evento carneval-folkloristico che è la Mille Miglia di oggi raggruppa ogni anno 300 partecipanti orgogliosi ognuno di mostrare le proprie auto d'epoca perfettamente funzionanti, amorevolmente lubrificate e minuziosamente lucidate a specchio. Non è un caso quindi che l'uscita di **Mille Miglia** sia prevista per il prossimo maggio, mese in cui avrà luogo la settantaquattresima edizione dell'evento. Una cornice ideale per il lancio.

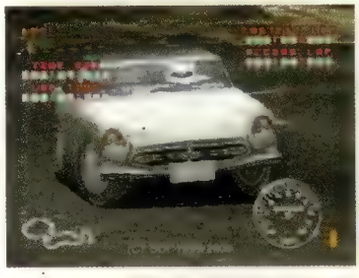


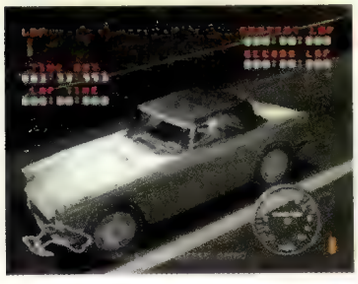
STORY ASIDE...

Diviso in due modalità di gioco, *Arcade* e *Championship*, **Mille Miglia** annovera ben 18 vetture classiche (più alcune segrete) fabbricate fra il 1927 e il 1957, fra cui Bugatti 43, Mercedes SSK, Aston Martin Ulster, BMV 328 Spider, Ferrari 340 America, nonché la mitica Fiat 500. Ognuna di esse è stata modellata sulla base delle informazioni ottenute dal *team* scandagliando la rete e reperendo centinaia di immagini dai numerosi siti dedicati a questa storica competizione. E non solo. Per una corretta riproduzione dei modelli tridimensionali, e nell'impossibilità di toccare con mano i preziosi "gioielli" scampati allo sfasciacarrozze del tempo (o gelosamente custoditi dai collezionisti), SCi si è avvalsa del lavoro di un grande del mercato del modelissmo: Burago. Si, i modellini Burago, piccoli, ma definiti in ogni dettaglio, sono stati comprati, esaminati, scansionati e convertiti in digitale. Ognuno di essi può essere sottoposto

Il tracciato della competizione come riportato in una mappa d'epoca.

a lievi modifiche nell'aspetto (aggiornando le decalcomanie e alcune parti della carrozzeria) e nella configurazione meccanica (aspetto su cui SCi non fornisce precise indicazioni). I modelli comportamentali sono stati riprodotti sulla scorta delle informazioni tecniche disponibili in rete (prese paro paro da quelle fornite dai costruttori) ed applicando su di esso quello che SCi definisce un *"fully integrated rigid-body physics engine"*. Di qualunque cosa si tratti, è facile ipotizzare che la supervisione di Moss abbia garantito una certa verosimiglianza prestazionale fra le vetture digitali e quelle reali. La rete ha fornito inoltre agli sviluppatori tutto il materiale fotografico necessario per riprodurre il più fedelmente possibile le scenografie e gli ambienti (e con essi le atmosfere) tipicamente italioti, così come alcune delle città toccate dal tracciato quali Brescia e Roma. Al di là della suddivisione *Arcade/Championship* del modello di fruizione offerto in **Mille Miglia**, SCi non si esprime sul numero di tracciati offerti né sull'organizzazione delle tappe, rinviando a futuri approfondimenti. Approfondimenti che non mancheremo di pubblicare sui prossimi numeri di **Super PlayStation Console**, visto e considerato che **Mille Miglia** non solo è il primo titolo corsistico "normale" prodotto dalla casa di **Carmageddon**, ma sarà anche il primo di una serie di progetti basati su questa storica competizione a vedere la luce su PlayStation e sulle console della nuova generazione. PlayStation2 *in primis* ovviamente...





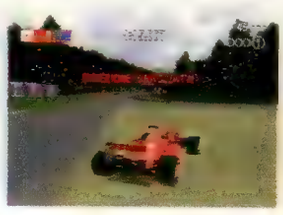
GAME OVER
VIA APUA, 36 - 54011 AULLA (MS)
TEL. E FAX (0187) 408257
NINTENDO
VHS MANGA - GADGET DI OGNI TIPO
ACTION FIGURE - PELUCHE
TUTTE LE NOVITA'
DAL MONDO PER VOI
Dreamcast
IMPORTAZIONE DIRETTA DA JAP - USA
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI
VENDITA PER CORRISPONDENZA
WonderSwan
GAME BOY POCKET
PlayStation

FORMULA 1 2000

Con l'avvicinarsi della primavera cresce sempre più la "febbre da Formula 1", una malattia che contagia la stragrande maggioranza degli italiani. Electronic Arts prova a regalarci un antidoto con cui mitigare eventuali delusioni da parte delle rosse di Maranello...

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Visual Sciences
Data d'uscita prevista:	30 marzo
Genere:	Simulazione

TRA I VARI GIOCHI MUNITI DI LICENZA UFficiale FIA attesi per i prossimi mesi, non poteva mancare l'offerta di Electronic Arts. Chiamato con grande spirito innovatore **Formula 1 2000**, in linea del resto con gli altri prodotti EA Sports, il gioco mette a disposizione nomi e cognomi di tutti i piloti del prossimo campionato, senza far difetto su circuiti, scuderie e quant'altro. Per rendere l'esperienza ancora più verosimile, la versione italiana può vantare una serie di interventi parlati del buon Ivan Capelli. L'approccio del gioco al tradizionale problema dell'equilibrio tra componente *arcade* e simulativa appare complessivamente più votato al secondo aspetto: i programmatori hanno cercato il realismo, anche se non a tutti i costi, e hanno messo a disposizione del giocatore *pit-stop*, consigli trasmessi via radio dai box, tattiche di gara, scelta di gomme e impostazioni meccaniche e aerodinamiche della vettura. Le modalità di gioco sono quelle tradizionali: prova a tempo, per saggiare le proprie capacità su questo o quel circuito; gara singola, utile per sgranchirsi i polsi in attesa degli impegni più pressanti che propone il *Weekend*, una singola serie di prove libere, qualifiche e gara da svolgersi nei panni del pilota preferito e sul circuito che più aggrada. Come ovvio, tutto si gioca nella modalità *Campionato*, che impegnerà il giocatore in una lunga serie di faticosi weekend tra bandiere a scacchi e rombi assordanti. Il campionato, che come detto può vantare tutti gli abbinamenti macchina/pilota della stagione prossima ventura, mette a disposizione del giocatore tutti i circuiti reali, fedelmente riprodotti: dal velocissimo tracciato di Hockenheim al terrificante percorso cittadino di Montecarlo. Prima di affrontare ciascun weekend di gara, il giocatore deve scegliere la mescola delle gomme in funzione delle previsioni del tempo; l'*engine*, infatti, implementa condizioni meteorologiche variabili (sole o pioggia, che modifica la propria intensità nel tempo), che influenzano in modo palese le reazioni dinamiche della vettura. Durante le prove si ha modo di mettere mano alle impostazioni della monoposto: questo aspetto del gioco ci è sembrato un po' grezzo, in quanto a fronte di un pugno di variabili si ha un cambiamento radicale delle reazioni della vettura in gara, con il risultato che spesso si ottiene un mezzo impossibile da guidare, e solo dopo ripetuti interventi si riesce a sedersi in una monoposto che percorre la pista senza girare costantemente su sé stessa. Inoltre, per assurdo, la fisica è decisamente semplicistica. Ruote sporche d'erba per un'uscita di pista? Se accelerate a fondo state certi di trasformare la vostra Ferrari in una trottola, ma basta sgommare un paio di volte e l'aderenza torna assoluta. La sistematicità di questo e di altri comportamenti fisici della macchina rendono il modello di guida poco convincente. Tra gli interventi che si possono decidere non mancano la scelta del carico aerodinamico sugli alettoni anteriori e posteriori (sbagliare questa impostazione garantisce la distruzione della macchina), della ripartizione di frenata, del massimo angolo di curva e della lunghezza complessiva dei rapporti. Le vetture possono subire danni di varia natura, spesso spettacolari: ruote che saltano via sono all'ordine del giorno, nelle prime partite, e spesso ci si ritrova a rientrare ai box per cambiare musetto e rimontare quell'ammortizzatore lasciato a terra alla terza variante. Per quanto riguarda il lato estetico, il motore presenta acute incertezze in presenza di un numero elevato di vetture nel cono visivo, specie se si sfrutta la visuale più ampia, l'unica che permette di discernere con chiarezza le contorsioni del tracciato. Molto meglio se si sceglie di rimanere dietro al volante, che per altro viene mosso da mani e braccia poligonali, ma si rischiano dei dritti non da poco. Il commento di Capelli è simpatico e inserisce una nota di realismo in più, alla stregua dei messaggi dai box, utili per conoscere distanze e intertempi. Volendo, è possibile scegliere di abilitare l'usura gomme, il consumo di carburante, rotture casuali delle parti meccaniche e soprattutto la gestione delle bandiere, che trasfigura completamente il gioco, impedendo al pilota pirata di tagliare tutte le "esse" e sbattere gli avversari fuori pista a sportellate di Schumacheriana memoria. Purtroppo nella beta visionata questi aspetti erano scarsamente efficienti, in sostanza ingiudicabili all'atto pratico. Lo stesso discorso ha valore per i controlli, decenti ma migliorabili. Complessivamente, e al di là dello status di *beta-version*, il gioco ci ha dato l'idea di un grosso calderone in cui bollono tutti i presunti *must* del classico gioco di F1, ma per ora manca decisamente quello spessore e quella personalità che un prodotto del genere richiede, tanto per spiccare sopra la concorrenza quanto per liberarsi dai lacci della licenza ufficiale, che se da un lato affascina l'utente, dall'altro rischia di livellare le punte di carattere del gioco. Tutto sommato c'è molto spazio per migliorare, ma non è impossibile che questo **F1 2000** possa rivelarsi, per la data d'uscita, un prodotto che valga la pena di giocare.



ATLANTIDE

VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)

(0362) 238.148

...da noi la PlayStation è sempre disponibile!

SONY GOLD POINT

PlayStation

PlayStation

£ 39.900

ABE'S EXODDUS (ITA)
BALLBLAZER CHAMPIONS (USA)
BIO FREAKS (USA)
BLAST CHAMBER (USA)
BOMBERMAN FANTASY RACE (JAP)
BOTTOM OF THE 9TH (USA)
BRAHMA FORCE (USA)
BRAVO AIR RACE (USA)
BROKEN HELIX (USA)
BRUNSWICK C. PRO BOWLING
BUGGY!
CRITICAL DEPTH (USA)
CYBER SLED (USA)
DARKLIGHT CONFLICT
DEATHTRAP DUNGEON (USA)
DODGEM ARENA (ITA)
DUKE NUKEM 3D
DYNASTY WARRIORS (USA)
EXTREME SNOW BREAK
GRAND TOUR RACING (USA)
GRANSTREAM SAGA (USA)
HERC'S ADVENTURE (ITA)
IRON & BLOOD (USA)
ISS PRO 98 *ENGLISH* (JAP)
JET MOTO 2 (USA)
LOADED
LODE RUNNER (USA)
MASS DESTRUCTION (USA)
MASTERS FIGHTER (JAP)
MASTERS OF TERAS KASI (USA)
MECH WARRIOR 2 (USA)
MIRACLE JUMPERS (JAP)
MONACO GP 2 (ITA)
MR.DOMINO
N2O
NBA SHOOTOUT (USA)
NEWMAN-HAAS RACING
NFL FULL CONTACT (USA)
NFL XTREME (USA)
NHL FACE OFF (USA)
NHL POWERPLAY (USA)
ON SIDE (ITA)
ONE
PEAK PERFORMANCE (USA)
PGA TOUR 98 (USA)
PITFALL 3D (USA)
POCKET FIGHTER (JAP/USA)
PREMIER MANAGER 98 (ITA)
PSYBADEK
RAGE RACER (USA)
RALLY CROSS (USA)
REBOOT (USA)
RIVAL SCHOOLS
ROBO-PIT (USA)
ROBOTRON X (USA)
ROLL CAGE (ITA)
RUNNING WILD (USA)
SAN FRANCISCO RUSH (USA)
SHIPWRECKERS! (USA)
SKULLMONKEYS
SLAM SCAPE (USA)
SPAWN THE ETERNAL (USA)
SPECTRAL FORCE (JAP)
SUPER ADVENTURE ROCKMAN (JAP)
TECMO SUPER BOWL (USA)
TEKKEN 3 (JAP)
TENKA (USA)
TEST DRIVE OFF-ROAD (USA)
THUNDER TRACK RALLY (USA)
V2000 (ITA)
VS.
WHIZZ
XENOGRACY (ITA)
X-MEN: C.O.T.A. (USA)
ZERO DIVIDE 2 (JAP)

£ 49.900

ACTUA ICE HOCKEY
ACTUA POOL
ACTUA SOCCER 3 (ITA)
AKUJI THE HEARTLESS
ALIEN TRILOGY
APE ESCAPE
ASTEROIDS (ITA)
B.L.U.E. LEGEND OF WATER (JAP)
BARBIE RACE & RIDE (ITA)
BLOOD LINES (TRIBAL) (ITA)
B-MOVIE (ITA)
BUG'S LIFE ACTIVITY CENTRE (ITA)
BUSHIDO BLADE 2 (JAP)
BUST-A-MOVE 2
CHORO Q MARINE Q-BOAT (JAP)
COMMAND & CONQUER
COOLBOARDERS 2
CRASH BANDICOOT
CRASH BANDICOOT 2 (ITA)
CRASH BANDICOOT 3 (ITA)
CRIME KILLER (ITA)
DARK OMEN
DARKSTALKERS 3 (USA)
DEAD OR ALIVE (USA)
DEATHTRAP DUNGEON
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
EXPLOSIVE RACING
FIFA 98 (ITA)
FIFTH ELEMENT (ITA)
FINAL FANTASY 7
FIRE WOMAN MATOIGUMI (JAP)
FORMULA 1 97 (ITA)
FORSAKEN
FRENZY!
FROGGER (USA)
G.T.A. LONDON (ITA)
G-DARIUS
GLOBAL DOMINATION
G-POLICE (ITA)
GRAN TURISMO (ITA)
GUN BARL (JAP)
HEART OF DARKNESS (ITA)
HELLO CHARLIE! (JAP)
HERCULES (ITA)
HYPER TENNIS
INDEPENDENCE DAY (ITA)
INDY 500
ISS PRO
ISS PRO 98 (USA)
JERSEY DEVIL
KAGERO (JAP)
KING OF FIGHTER 95 (JAP)
KLONOA (USA)
LIBERO GRANDE (ITA)
LOST WORLD (ITA)
LUNAR SILVER STAR STORY (JAP)
MAGIC THE GATHERING
MEDIEVIL (ITA)
MEGA MAN BATTLE & CHASE
METAL GEAR: SPECIAL MISSION (ITA)
MOTO RACER
MOTOR MASH
MOTORHEAD
NASCAR 98
NBA FASTBREAK 98
NBA IN THE ZONE
NBA PRO 98
NEED FOR SPEED V-RALLY (USA)
NIGHTMARE CREATURES (USA)
O.D.T.
PANDEMONIUM
PAX CORPUS
PGA TOUR 98
PITFALL 3D
POCKET FIGHTER
PORSCHE CHALLENGE
RAGE RACER
RASCAL
RAYMAN
REBOOT
RED ALERT
RED ASPHALT (USA)
RE-LOADED
RIDGE RACER TYPE 4 (ITA)
ROAD RASH
ROCK'N'ROLL RACING 2
ROGUE TRIP (USA)
RUNNING WILD
S.C.A.R.S. (ITA)
SENSIBLE SOCCER (ITA)
SENTINEL RETURNS
SHADOW GUNNER
SOUL BLADE
SPAWN THE ETERNAL
STREET FIGHTER ZERO 2 (JAP)
SUPERSONIC RACERS
T'AI FU (ITA)
TEKKEN 2
TEKKEN 3
TENCHU (JAP)
TEST DRIVE 4 (ITA)
TIME CRISIS
TOCA TOURING CAR
TOMB RAIDER
TOTAL NBA 98
UNHOLY WAR
VIGILANTE 8 (ITA)
VIVA FOOTBALL (ITA)
WAR GODS
WAYNE GRETZKY HOCKEY
WILD 9 (ITA)
WIPEOUT 2097
WORLD CUP 98 (ITA)
WRECKIN' CREW (ITA)
X-MEN: C.O.T.A.

£ 59.900

ABE'S ODDYSEE (ITA)
ACTUA TENNIS
ATARI COLLECTION 2
BEAST WARS TRANSFORMERS
BLAST RADIUS
C3 RACING (ITA)
CARDINAL SYN
CASTROL HONDA SUPERBIKE (USA)
CHILL
COLIN MCRAE RALLY (ITA)
COLONY WARS VENGEANCE (ITA)
DARKSTALKERS 3
DEAD OR ALIVE
F.A. MANAGER
FATAL FURY REAL BOUT
FIFA 99 (ITA)
FORMULA 1 98 (ITA)
FUTURE COP 2100
ISS PRO 98 (ITA)
METAL GEAR SOLID (USA)
MICROMACHINES V3 (ITA)
MORTAL KOMBAT TRILOGY
MUSIC (ITA)
NAGANO WINTER OLYMPICS
NINJA (ITA)
PARAPPA THE RAPPER (ITA)
PLAYER MANAGER 98/99 (ITA)
POY POY 2
RAMPAGE WORLD TOUR 2
RESIDENT EVIL 2 (ITA)
RETALIATION
RETRO FORCE
SPEED FREAKS
SPYRO THE DRAGON (ITA)
STREET FIGHTER EX PLUS
TENCHU (ITA)
TEST DRIVE 5 (EUR/USA)
TOCA TOURING CAR 2 (ITA)
TOMB RAIDER 2 (ITA)
TOMB RAIDER 3 (ITA)
UEFA CHAMPIONS LEAGUE (ITA)
V-RALLY
WWF WARZONE
XGAMES PRO BOARDERS (ITA)
X-MEN VS. STREET FIGHTER

£ 69.900

KNOCKOUT KINGS 99
MADDEN NFL 99
NASCAR 99
NBA LIVE 99 (ITA)
NHL 99
POINT BLANK

£ 79.900

360 THREE SIXTY (ITA)
ACTUA GOLF 3
ALL STAR TENNIS 99 (ITA)
ALUNDRA (ITA)
BIG AIR SNOWBOARDING
BISHIBASHI SPECIAL (JAP)
BLOODY ROAR 2 (EUR/JAP)
BRIAN LARA CRICKET
BUBBLE BOBBLE
BUSHIDO BLADE
BUST-A-MOVE 4 (USA)
BUSTER & THE BEANSTALK (ITA)
CARMAGEDDON (ITA)
CIVILIZATION 2 (ITA)
CONSTRUCTOR (ITA)
CRISIS CITY (JAP)
CRISISBEAT (JAP)
CYBERBOTS (JAP)
DARK MESSIAH (JAP)
DESTREGA (ITA)
DEVIL DICE
DINO CRISIS (USA)
DISCWORLD 2 (ITA)
ELEMENTAR GEARBOLT (JAP)
ELIMINATOR
ENIGMA (JAP)
FIFA 2000 (ITA)
FIGHTING EYES (JAP)
FORMULA 1 99 (ITA)
G-POLICE 2 (ITA)
GRANSTREAM SAGA
GUARDIAN OF DARKNESS (ITA)
GUARDIAN'S CRUSADE (USA)
GUNGAGE
HUGO (ITA)
KINGSLEY'S ADVENTURE (ITA)
KLONOA
KURUSHI FINAL (ITA)
MASTER OF MONSTERS (USA)
METAL SLUG (JAP)
MONKEY HERO (ITA)
MONOPOLY (EUR/USA)
MOTO RACER 2 (USA)
NAMCO MUSEUM VOL.1 (USA)
NAMCO MUSEUM VOL.3 (USA)
NHL FACE OFF 99 (EUR/USA)
OLYMPIC GAMES (USA)
OMEGA BOOST
OVERBLOOD 2 (JAP)
PAC-MAN WORLD (USA)
POPULOUS THE BEGINNING (ITA)
PRO 18 WORLD TOUR GOLF
PRO PINBALL: BIG RACE USA (ITA)
PUCHI CARAT (ITA)
RACING LAGOON (JAP)
RAINBOW SIX (ITA)
RALLY CROSS 2
RESIDENT EVIL 2 DUAL SHOCK (USA)
ROGUE TRIP
R-TYPE DELTA
SIDE POCKET 3 (JAP)
SILENT HILL (USA)
SOL DIVIDE (JAP)
SOUL OF THE SAMURAI (USA)
SOUL REAVER (ITA)
SPACE INVADERS
SPEED RACER (USA)
SPORTS CAR GT
STREAK
STREET FIGHTER COLLECTION
SYPHON FILTER (ITA)
THEME HOSPITAL (ITA)
TIMESHOCK!
TOGE MAX 2 (JAP)
TOMBI (ITA)
WAR OF THE WORLDS (ITA)
WARGAMES (ITA)
X-FILES (ITA)

£ 89.900

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH (ITA)
ASTERIX & OBELIX (ITA)
BASS RISE (USA)
BUST-A-MOVE 4
COLONY WARS RED SUN (ITA)
COOLBOARDERS 4
EVIL ZONE
GEX DEEP COVER GECKO (ITA)
GRAN TURISMO 2 (ITA/USA)
HUGO 2 (ITA)
KENSEI SACRED FIST
MAGICAL TETRIS CHALLENGE (ITA)
MARVEL S.H. VS STREET FIGHTER
MIDWAY COLLECTION 2
MULAN LIBRO ANIMATO (ITA)
NHL FACE OFF 2000
OVERBLOOD 2 (ITA)
PAC-MAN WORLD (ITA)
POINT BLANK 2
ROLL CAGE STAGE 2 (ITA)
SHADOW MADNESS (ITA/USA)
SHADOW MAN (ITA)
STAR IXIOM
STAR WARS - MINACCIA... (ITA)
TINY TANK (ITA)
TOMORROW NEVER DIES

£ 99.900

24 ORE DI LE MANS (ITA)
40 WINKS (ITA)
ACE COMBAT 3 (ITA)
ACTION MAN
ALL SUPER ROBOT WARS (JAP)
ALLIED GENERAL (USA)
ARCADE PARTY PACK
ARMY MEN - AIR ATTACK
ARMY MEN - SARGE'S HEROES
ARMY MEN 3D
ATLANTIS (ITA)
AZURE DREAMS
BASEBALL 2000
BATTLETANX - GLOBAL ASSAULT
BIO HAZARD 3 (JAP)
BOMBERMAN FANTASY RACE
BUGS BUNNY (ITA)
CAPCOM GENERATIONS
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS
CHESSMASTER 2
CHOCOBO'S RACING
CINA (ITA)
CRASH TEAM RACING (ITA)
CYBER ORG (JAP)
CYBER TIGER GOLF
DEMOLITION RACER (ITA)
DISCWORLD NOIR (ITA)
DOWNHILL SNOW (JAP)
DRAGON BALL FINAL BOUT (EUR/JAP)
DRAGON BALL-Z LEGEND (JAP)
DRAGON BALL-Z U.B. 22 (EUR/JAP)
DRIVER (ITA)
DUKE NUKEM: TIME TO KILL
EAGLE ONE HARRIER ATTACK (ITA)
ECHO NIGHT (USA)
EGYPT (ITA)
ERGHEIZ
EXTREME 500 (ITA)
EXTREME CHAMP WRESTLING
FIGHTING FORCE 2
FISHERMAN'S BAIT
FORMULA NIPPON
G.T.A. + G.T.A. LONDON (ITA)
G.T.A. 2 (ITA)
GALLOP RACER (USA)
GHOST HEAD (JAP)
GIARDIAN'S CRUSADE (ITA)
GUILTY GEAR (JAP)
HOT WHEELS TURBO RACING
JADE COCOON (ITA/USA)
JIMMY WHITE'S CUEBALL 2
JOJO'S BIZARRE ADVENTURES
KAGERO
KILLER LOOP (ITA)
KNOCKOUT KINGS 2000
LEGEND OF KARTIA (EUR/USA)
LEGO RACERS (ITA)
LEGO ROCK RIDERS (ITA)
LUPIN THE 3RD (JAP)
MADDEN NFL 2000
MASTERS OF MONSTERS
MEDAL OF HONOR
METAL GEAR SOLID (ITA)
MICROMANIACS
MIDNIGHT IN VEGAS
MISSION IMPOSSIBLE (ITA)
MOBILE SUIT GUNDAM (JAP)
MOBILE SUIT GUNDAM 2.0 (JAP)
MONSTER SEED (USA)
MORTAL KOMBAT 4
MTV SPORTS: SNOWBOARDING
MUSIC 2000 (ITA)
NASCAR 2000
NBA BASKETBALL 2000
NBA IN THE ZONE 2000
NBA LIVE 2000 (ITA)
NBA PRO 99
NBA SHOWTIME
NEED FOR SPEED 4 (ITA)
NFL BLITZ 2000
NHL 2000
NHL CHAMPIONSHIP 2000
NO FEAR DOWNHILL M.BIKING
PANZER GENERAL (USA)
PGA EUROPEAN TOUR GOLF
PONG
POOL HUSTLER (EUR/USA)
PRINCE NASEEM BOXING (ITA)
QUAKE 2
RAILROAD TYCOON 2
RAT'S ATTACK
RC STUNTCOPTER
READY 2 RUMBLE BOXING
REEL FISHING
RENEGADE RACERS
RIDGE RACER TYPE 4 (ITA)+JOGCON
RISING ZAN: SAMURAI GUNMAN
ROAD RASH 3D
RONIN BLADE
RUGRATS (ITA)
SAGA FRONTIER (USA)
SAGA FRONTIER 2
SD GUNDAM G GENERATION (JAP)
SILENT HILL (ITA)
SMALL SOLDIERS
SNOOKER
SOUKAIGI (JAP)
SOUTHPARK
SPEC OPS (ITA)
SPYRO THE DRAGON 2 (ITA)
STREET FIGHTER ALPHA 3
STREET SCOOTERS
SUPER ROBOT WARS 4 (JAP)
SUPER ROBOT WARS 5 (JAP)
SUPERCROSS 2000 (ITA)
TARZAN (ITA)
THOUSAND ARMS (USA)
THRASHER SKATEBOARDING (ITA)
TOMB RAIDER 4 (ITA)
TONDEMO CRISIS! (JAP)
TONY HAWK'S SKATEBOARDING (ITA)
TRICK'N SNOWBOARDER
UEFA STRIKER (ITA)
URBAN CHAOS
VIGILANTE 8: 2ND OFFENCE (ITA)
V-RALLY 2 (ITA)
WARPATH: JURASSIC PARK
WCW NITRO (USA)
WIPEOUT 3 (ITA)
WORLD CUP CRICKET
WORMS PINBALL
WWF ATTITUDE
XENA: WARRIOR PRINCESS

ALTRI $$$

BASS LANDING 2 (JAP)
BEATMANIA + SCRATCH BOARD
BIG BASS WORLD CHAMP'SHIP (USA)
BIO HAZARD: GUN SURVIVOR (JAP)
BRAVE FENCER MUSASHI (USA)
CHOCOBO'S DUNGEON 2 (USA)
CRASH TEAM RACING (ITA)+MULTITAP
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC
DERBY STALLION 99 (JAP)
DINO CRISIS (ITA)
EXCITING BASS 2 (JAP)
F1 WORLD GRAND PRIX (ITA)
FEAR EFFECT (ITA)
FISHERMAN'S BAIT 2 (USA)
FINAL FANTASY 8 (ITA)
FISHING FREAKS (JAP)
GALERIANS
GUITAR FREAKS (JAP)
GUNDAM GIHREN'S GREED (JAP)
INT'L TRACK & FIELD 2
ISS PRO REVOLUTION (ITA)
J.LEAGUE PERFECT STRIKER (JAP)
KAITOHRANMA MIYABI (JAP)
LEGEND OF LEGAIA (USA)
LET'S GO AIRLINER! (JAP)
LUNAR SILVER STAR STORY (USA)
MACROSS VF-X 2 (JAP)
MARVEL VS CAPCOM
MONSTER RANCHER 2 (USA)
PARASITE EVE (USA)
PARASITE EVE 2 (JAP)
RESIDENT EVIL 3 (ITA/USA)
RIVAL SCHOOLS 2 (JAP)
SPACE BATTLESHIP YAMATO (JAP)
STREET FIGHTER EX PLUS 2 (JAP)
SUIKODEN 2 (USA)
TOY STORY 2 (ITA)
UEFA 2000 (ITA)
UMI NO NUSHIZURI (JAP)
VAGRANT STORY (JAP)
WINNING POST 4 P2000 (JAP)
WU TANG: TASTE THE PAIN
XENOGEARS (USA)

I PREZZI SONO VALIDI SIA IN NEGOZIO CHE PER CORRISPONDENZA

CHIAMACI PER INFORMAZIONI & DISPONIBILITA' DI PLAYSTATION 2

VANISHING **POINT**

La stampa britannica l'ha già indicato come il titolo in grado di mettere alle corde **Gran Turismo 2** e **Colin Mcrae Rally**, ma può un team composto da sole otto persone dimostrare che PlayStation ha ancora qualcosa da dire nel campo delle simulazioni automobilistiche?

ALCUNI DEI 32 VEICOLI A DISPOSIZIONE SONO QUANTOMENO INUSUALI, COME QUESTO FURGONE DELLA VOLKSWAGEN...

L'INTRODUZIONE IN CG DI VP È FRA LE MIGLIORI MAI PRODOTTE A OVEST DI OSAKA...

Versione:	Europea
Casa:	Acclaim
Sviluppatore:	Clockwork Games
Data d'uscita prevista:	Maggio
Genere:	Guida

"VANISHING POINT HA TRE CARATTERIstiche fondamentali: una realizzazione tecnica di primo livello, senza pop-up, clipping, fogging o rallentamenti di alcun tipo, un'AI delle macchine controllate dalla CPU di primo livello e una fisica comportamentale di ogni mezzo dannatamente realistica". Neil Casini ha le idee molto chiare su quali siano le caratteristiche necessarie ad un gioco di guida per sfondare nell'era post-**GranTurismo 2**. In qualità di *producer* di **Vanishing Point** il compito che lo attende non è certo dei più semplici: portare la piccola *software house* Clockwork Games, composta da sole otto persone, a misurarsi con i maestri giapponesi di Polyphony e Namco, ma Neil non sembra intimorito: *"L'obiettivo che ci siamo posti non è certo dei più semplici, ma siamo fiduciosi. Per poter lavorare al meglio abbiamo deciso di autofinanziarci e di cercare un* publisher *solo verso la fine del progetto. In questo modo abbiamo evitato date di consegna e direttive da responsabili* marketing *vari, e abbiamo potuto lavorare con calma al nostro gioco"*. E la calma è una virtù fondamentale quando si vuole realizzare un gioco come quello che ha in mente Casini: *"In Clockwork siamo tutti dei fan accaniti dei* coin-op *Sega, specialmente quelli di qualche anno fa. Il nostro obiettivo sarebbe quello di realizzare un gioco con le medesime caratteristiche di* **Sega Rally** o **SCUD Race**. *Un titolo cioé non necessariamente originale, ma che sia molto bello da vedere, colorato e veloce, nonché divertente da giocare, ma che per questo non pecchi di irrealismo"*. Proprio per far sì che i movimenti delle macchine fossero sufficientemente realistici (*"non come in* **GranTurismo**" afferma Neil), Clockwork Design si è avvalsa della consulenza di tre ingegneri con un passato nel ramo automobilistico: i tre hanno lavorato per 18 mesi sulla fisica di ogni mezzo e sulle *routine* di collisione, in modo tale che, pur dovendo controllare una vettura con un *pad*, la sensazione di guidare una quattroruote fosse più realistica possibile. E quando si parla di realismo il comportamento delle vetture computerizzate è di primaria importanza: ecco perché i programmatori di Clockwork Design hanno creato delle *routine* di IA tali che ogni vettura sia in grado di muoversi autonomamente, senza seguire linee prefissate e incappando di tanto in tanto in qualche incidente. A chiudere il tutto, visto che nessuno comprerebbe un **Pole Position** con l'intelligenza artificiale di HAL9000, abbiamo una realizzazione tecnica che spreme a fondo il vecchio *hardware* Sony: la versione del gioco visionata da **SPC**, seppur incompleta in molte parti, evidenziava un buon *frame rate* (25 fps per la versione PAL, 30 per quella NTSC) a dispetto del dettaglio delle ambientazioni che circondavano il tracciato e una discreta porzione di pista visibile in ogni momento (non per niente il gioco si chiama **Vanishing Point**), senza *pop-up* o trucchi vari. Da segnalare, infine, la presenza di numerose modalità di gioco, di un discreto numero di veicoli reali (32 più i soliti mezzi bonus) e di un'introduzione in CG di ottima qualità: *"Un grafico ci ha lavorato ininterrottamente per un anno e mezzo"* afferma soddisfatto Neil. Se non è dedizione questa...

Race ace

for PlayStation™

O hai questo...

...o mangi la polvere!!!

- Doppia Vibrazione
- Cambio Sequenziale
- Acceleratore e Freno Analogici
- Rivestimento in Gomma Antiscivolo
- Tre Modalità: Dual Shock - Neccon - Digitale

TIME

Distribuito in italia da: AVENGER TRADING s.a.s.
Tel: 049-8752689 (6 Linee)
Fax: 049-8755048 (2 Linee)

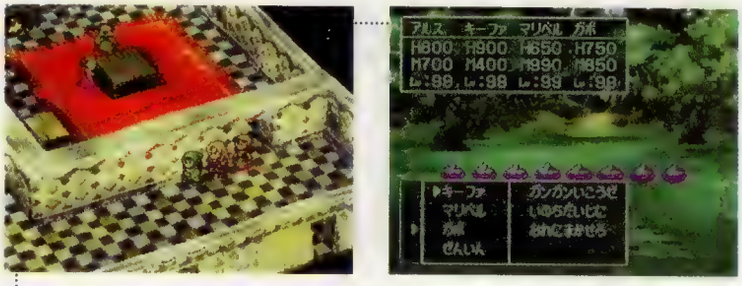
AVENGER

big in japan

a cura di Diego Cortese

NAMCO HA RIVELATO NUOVI DETTAGLI circa il *sequel* di **Tales of Destiny**, intitolato **Tales of Eternia**. Affidata nuovamente a Jun Toyoda, la storia narrata nel gioco ruota intorno a due protagonisti: Reed Herschel e Fara Elested. Il primo è un giovane cacciatore, mentre la seconda è una ragazza che aiuta la nonna nei campi. La loro avventura ha inizio quando, mentre ammirano il cielo, vengono trascinati da una forza misteriosa in un'isola fluttuante nell'aria, isola che i due hanno il compito di salvare dalla distruzione. Ai ragazzi si uniranno altri personaggi fino a comporre un gruppo di quattro elementi. Accusata di aver impiegato una grafica troppo "sedicibittiana" per il *prequel* ed il *remake* del primo episodio, Namco ha deciso stavolta di realizzare un comparto grafico più complesso: la formula impiegata è sempre quella di personaggi in 2D che si muovono su fondali prerenderizzati, coadiuvati questa volta da elementi poligonali. Effetti di trasparenza e *light sourcing* contribuiscono a rendere maggiormente evocative le ambientazioni e più spettacolari i combattimenti. Per le sequenze d'intermezzo si è scelto nuovamente di utilizzare le tecniche di animazione tradizionali. Il compito di realizzarle è stato affidato a Production I.G. che già aveva curato i due episodi precedenti. Il sistema di battaglia si basa nuovamente sul *Linear Motion Battle System*: invece di controllare i membri del gruppo tramite menù, si utilizza direttamente uno di essi con un sistema di controllo *arcade*, simile a quello di un picchiaduro a scorrimento. I protagonisti non utilizzati dal giocatore si muovono autonomamente a seconda degli ordini impartiti. Al momento non sono state ancora diffuse informazioni circa i miglioramenti apportati alla meccanica di gioco, ad eccezione di una gestione più sofisticata dei personaggi comprimari da parte della CPU. E' stato inoltre confermato il ritorno del *Cooking System*, tramite il quale è possibile realizzare nuovi *item* cucinando determinati ingredienti, e del *Combo Command*: quest'ultimo permette di incrementare i punti esperienza guadagnati durante i combattimenti eseguendo lunghe combinazioni di attacchi. La somiglianza con gli episodi precedenti sarà fonte di gioia per gli appassionati della saga, ma potrebbe al tempo stesso impedire al gioco di lasciare l'arcipelago nipponico: lo scarso successo di **Tales of Destiny** aveva già compromesso la localizzazione di **Tales of Phantasia** e molto probabilmente ostacolerà anche quella del suo *sequel*. La commercializzazione sul mercato giapponese di **Tales of Eternia** è prevista per questa primavera. Il 30 marzo Namco distribuirà in Giappone **World Stadium 4**, quarto episodio della sua nota serie di giochi di baseball. Tra le novità annunciate vi sono il supporto di sei giocatori contemporaneamente via *multi-tap* e l'inserimento di svariati sottogiochi per PocketStation da impiegare per allenare i propri giocatori. Namco ha inoltre confermato la conversione dello sparatutto con *light gun* **Oh! Bakyuun**, conosciuto in Occidente con il titolo di **Ghoul Panic**. Originariamente sviluppato da Eighting/Raizing per *hardware* System 11, il gioco consiste in una sorta di **Point Blank** in cui i buffi esploratori sono stati sostituiti da una coppia di ancora più assurdi fantasmi. Compatibile con GunCon e Dual Shock, **Ghoul Panic** sarà distribuito a partire dal 13 aprile. Rimanendo in tema di sparatutto con *light gun*, Namco ha presentato un nuovo *coin-op* concettualmente simile a **Silent Scope**, il simulatore di cecchino di Konami. Il gioco è ispirato a *Golgo 13*, un manga estremamente popolare in Giappone, che aveva già goduto di due trasposizioni videoludiche ai tempi del Nintendo a 8-bit. Impersonando il killer a pagamento protagonista del fumetto, il giocatore deve colpire i bersagli che gli vengono assegnati utilizzando un'imitazione di un fucile d'assalto M4-A1. Non tutti gli obiettivi sono costituiti da esseri umani: in alcuni casi si tratta di oggetti come un gioiello ed addirittura una corda di violino. Il giocatore dovrà sparare non solo da locazioni fisse, ma anche in movimento (ad esempio da un treno lanciato ad alta velocità e da una macchina in corsa). Le varie sequenze d'azione sono intervallate da disegni che mostrano l'evoluzione della trama realizzata appositamente per il gioco. **Golgo 13** sarà disponibile nelle sale giochi giapponesi dal 3 marzo.

TALES OF DESTINY APPARE MOLTO SIMILE AI PRECEDENTI CAPITOLI DELLA SAGA.



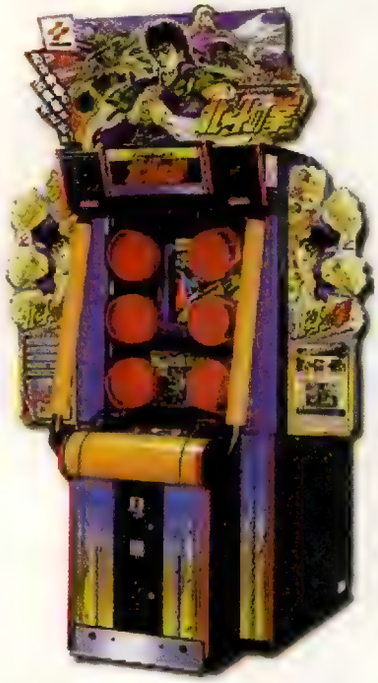
IL TIMORE DI POTER DELUDERE I NUMEROSI FAN GIAPPONESI DELLA SERIE STA PORTANDO ENIX A RALLENTARE ENORMEMENTE I TEMPI DI SVILUPPO DI DRAGON QUEST VII, IN MODO TALE DA ASSICURARE AI VIDEOGIOCATORI LA TOTALE ASSENZA DI BACHI NEL CODICE.

HOKUTO NO KONAMI

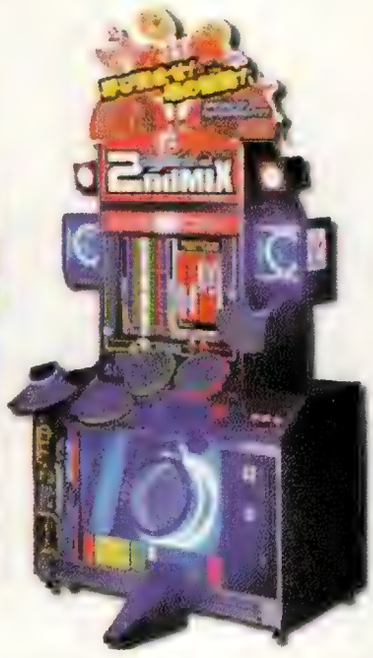
Hokuto no Ken è stato uno dei manga più bistrattati dalle case di videogiochi nipponiche. Nonostante la sua immensa popolarità, i giochi dedicati alle avventure di Kenshiro sono sempre stati caratterizzati da un livello qualitativo piuttosto scarso. L'unica eccezione è costituita dal discreto **Hokuto no Ken 2** per MegaDrive, picchiaduro a scorrimento

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. © 1997, 1998, 1999, 2000 Square Co., Ltd./DreamFactory Co., Ltd. All rights reserved. SQUARESOFT and SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. EHRGEIZ is a trademark of Square Co., Ltd.

giunto anche in occidente con il titolo di **Last Battle**. A sedici anni di distanza dal debutto della serie televisiva in Giappone, **Hokuto no Ken** è stato trasposto nuovamente in un videogioco grazie a Konami. Data la naturale predisposizione dello staff della firma nipponica a realizzare i giochi più assurdi, non ci si poteva che aspettare un prodotto decisamente singolare: **Punchmania Hokuto no Ken** consiste infatti in un incrocio tra un *rhythm game* ed una *punching ball*. Lo scopo del gioco è quello di colpire rapidamente sei piastre presenti ai lati dello schermo seguendo l'ordine indicato dalle luci poste vicino ad esse. Come avviene nei giochi della serie **Bemani**, ad ogni colpo mancato o portato fuori tempo diminuisce la propria barra dell'energia vitale fino al fatidico *game over*. All'inizio del gioco è possibile scegliere tra quattro differenti livelli di difficoltà studiati per adattarsi all'abilità del giocatore. Il *Practice Mode* permette d'impratichirsi con la meccanica di gioco affrontando due avversari, mentre nelle altre tre modalità di gioco si combatte rispettivamente contro tre, quattro o cinque antagonisti. Al termine della partita viene fornita una *password* che permette di registrare il proprio punteggio sulla pagina dedicata al gioco presente nell'*home page* di Konami (www.konami.co.jp). Essendo principalmente dedicato ai fan del fumetto e della serie animata, **Punchmania Hokuto no Ken** vanta numerosi riferimenti all'opera originale. Particolarmente curata la componente audio per realizzare la quale sono stati scritturati alcuni degli attori che avevano partecipato al doppiaggio dell'*anime*. Tra gli effetti campionati inseriti è presente l'inconfondibile grido di battaglia di Kenshiro che sottolinea tutti i colpi portati a segno dal giocatore con il mitico *"A ta ta ta..."*.
Punchmania Hokuto no Ken sarà installato nelle sale giochi e nei parchi di divertimento giapponesi a partire dalla fine di marzo. Konami ha inoltre presentato la terza versione del proprio simulatore di chitarra. **Guitars Freak 3rd Mix** consente di esibirsi in 59 brani diversi, fra cui alcune canzoni classiche della musica rock degli anni '50, '60 e '70 quali *Johnny B. Good* e *Smoke on The Water*. Rispetto alle versioni precedenti, sono state apportate svariate aggiunte che comprendono anche una regolazione differente dei tasti per i mancini, un ingresso per il *controller*/chitarra prodotto per PlayStation ed uno *slot* per *memory card*. **Guitars Freak 3rd Mix** è linkabile a **Drummania 2nd Mix** per suonare utilizzando due chitarre ed una batteria. Entrambi i giochi sono previsti per il mese di marzo.



PUNCHMANIA HOKUTO NO KEN È UN MIX TRA UN *RHYTHM GAME* ED UNA *PUNCHING BALL*.



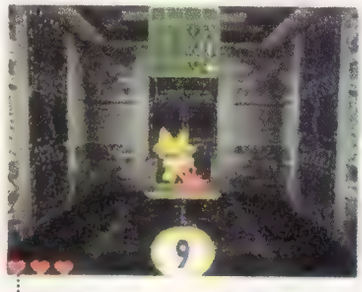
GUITAR FREAKS 3ND MIX E DRUMMANIA 2ND MIX POSSONO ESSERE LINKATI PER SUONARE CONTEMPORANEAMENTE CON BATTERIA E CHITARRE. LA FANTASIA DI KONAMI NON HA LIMITI...

SHORT IN JAPAN

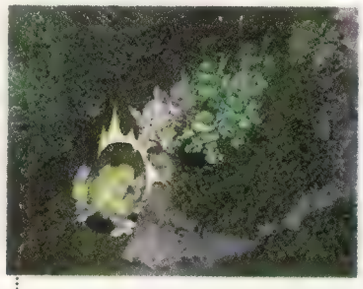
Sembrava impossibile, ma è accaduto nuovamente: con una puntualità disarmante Enix continua a posticipare l'uscita di **Dragon Quest VII**, uno dei titoli più attesi dai videogiocatori giapponesi. Il ritardo è (in parte) giustificato dalla volontà di non deludere i numerosissimi fan della saga, che attendono pazientemente l'arrivo del settimo episodio da più di quattro anni. Per questo motivo Enix ha deciso di modificare alcuni scenari e correggere tutti i *bug* del codice emersi dall'accurato *beta testing* a cui la casa nipponica sta sottoponendo il gioco. Salvo ulteriori ripensamenti, **Dragon Quest VII** dovrebbe uscire alla fine di maggio. SNK ha fornito nuovi dettagli circa la conversione di **The King of Fighters '99** per PlayStation, prevista per il 23 marzo. Tra le modalità aggiunte vi è la possibilità di modificare liberamente il colore dei personaggi ed ascoltare tutte le frasi campionate presenti nel gioco.

Non vi saranno invece i combattenti aggiuntivi *"striker only"* presenti nella versione Dreamcast. Rimanendo sempre in quel di Osaka, è stata ufficializzata la data di uscita di **Rockman Dash Episode 2: Great Expectations**. Il nuovo gioco d'azione poligonale dedicato al robottino blu di Capcom è previsto per il 20 aprile. Takara ha posticipato a maggio l'uscita della propria simulazione di strategia a turni ispirata alle serie animate di robot trasformabili della Sunrise. Dedicato ad un target di età più elevata rispetto al primo episodio, **Brave Saga 2** presenta ora un maggior numero di robot appartenenti a serie degli anni '80 in modo da attirare anche gli *otaku* più adulti. E' stato inoltre sensibilmente migliorato il comparto grafico, che si avvantaggia ora di fondali poligonali e di un maggior utilizzo di effetti speciali: modifiche che speriamo gli consentano di godere di un maggiore successo del proprio *prequel*.

L'uscita di **Brave Saga 2** sarà preceduta di circa un mese dal suo principale antagonista, **Super Robot Taisen Alpha**. Banpresto ha infatti deciso di posticipare nuovamente la data di uscita del gioco, rimandandola al 23 marzo. Concludiamo con la nota casa editrice Shoeisha che ha deciso di produrre uno sparatutto poligonale dedicato alla serie di OAV *Macross Plus*. Nel gioco potrete rivivere i test di prova dei Variable Fighter YF-21 e YF-19 assieme alla storia d'amore che lega i due piloti Isamu e Bowman alla bella produttrice musicale Myun. Come in **Macross VF-X 2** di Bandai Visual, il giocatore deve affrontare una serie di missioni in spazio, cielo e terra combattendo a bordo di caccia trasformabili in robot. Le fasi di gioco saranno intervallate da sequenze animate provenienti dalla serie di OAV. Intitolato **Macross Plus: Game Edition**, il titolo sarà disponibile a partire da questa primavera.



OH! BAKYUUN PER PLAYSTATION SI PROSPETTA COME UNA FEDELE RIPRODUZIONE DEL *COIN-OP* OMONIMO.



IN BRAVE SAGA 2 SONO CONTENUTI SOLO I ROBOT PROVENIENTI DALLE SERIE ANIMATE DELLA SUNRISE.

OSTIA LIDO
ROMA
Via delle Canarie, 19
06/56339373
FAX 06/56341133
e-mail: dreamuno@tiscalinet.it

RIMINI
Via Sigismondo, 36
0541/786496
FAX 0541/786621
e-mail: dreamland@libero.it

DREAMLAND

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA
DREAMCAST JAP
MARCHIATO CE L. 450.000

NEO GEO POCKET COLOR	L. 169000
GAME BOY COLOR	L. 149000
WONDER SWAN	L. 139000

DREAMCAST

Air Force Delta	L. 129000
Berserk	L. 169000
Bio Hazard Code Veronica	L. 159000
Black Matrix	L. 149000
Bangaioh	L. 149000
Baggy Heat	L. 125000
Climax Landers	L. 129000
Chu Chu Rocket	L. 89000
Carrier	L. 149000
Cool Boarders	L. 129000
Crazy Taxi	L. 139000
D2	L. 179000
Dinamite Deka II	L. 119000
Death Crimson 2	L. 129000
Espion Agents	L. 129000
F1 World Grand Prix	L. 129000
Giga Wings	L. 129000
Get Bass+Fishing Contr.	L. 229000
Giant Gram	L. 129000
Gun Bird 2	L. 149000
House of Dead II+Gun	L. 209000
July	L. 99000
Jo Jo's Adventure	L. 139000
King of Fighter 99	L. 119000
King of Fighter 99 Evolution	L. 149000
Marionette Hundler	L. 119000
Marvel Vs Capcom 2	L. 149000
NBA 2K	L. 149000
New Japan Prowrestling	L. 119000
Plus Plumb	L. 89000
Power Stone	L. 135000
Puzzle Bobble 4	L. 139000
Rayman Escape	L. 149000
Rainbow Cotton	L. 139000
Ready 2 Rumble	L. 139000
Red Line Racer	L. 115000
Revive	L. 139000
Sega Rally II	L. 119000
Sega GT	L. 149000
Shangai Dynasty	L. 149000
Shenmue	L. 189000
Soul Calibur	L. 135000
Sonic Adventure	L. 80000
S. Speed Racing	L. 99000
Space Griffon	L. 99000
Star Gladiator 2	L. 129000
Street Fighter Zero III	L. 129000
Street Fighter III W Impact	L. 169000
Sunrise Hero	L. 169000
The Typing of the Dead	L. 139000
Turb	L. 80000
Virtua Cop 2	L. 139000
Virtua Fighter 3	L. 80000
Virtual Striker 2	L. 149000
Virtual On	L. 139000
Zombie Revenge	L. 159000

DISPONIBILE DC PAL E USA

PS2
!!DISPONIBILE!!

STREET FIGHTER EX 3
RIDGE RACER V
30/03/00
DEAD OR ALIVE 2
TEKKEN TAG TOURNAMENT
TEKKEN JOYSTICK

PLAYSTATION

Bass Landing USA+Contr.	L. 189000	J. League Perfect Striker 99	L. 179000
Bokan Desuyo	L. 169000	Lupin the 3rd	L. 99000
Bio Hazard Gun Survivor	L. 159000	Marvel S. Heroes	
Bust A Move 2 (Dance)	L. 169000	vs Street Fighters Ex Edition	L. 89000
Dragon Ball Z Legend	L. 109000	Metal Slug X	L. 169000
Dr. Slump	L. 99000	Super Robot Wars F Final	L. 169000
Final Fantasy VIII USA	L. 119000	Super Robot Wars F	L. 149000
Ghost in the Shell	L. 79000	The Legend of Dragoon	L. 169000
Gundam G generation Zero	L. 169000	Time Bokan	L. 99000
Guitars Freak + Guitar	L. 259000		

TITOLI PSX A L. 60.000

Bass Landing
Chocobo Dungeon II
Cyber Org
Clock Tower USA
Crisis City
Cool Boarders 2
Dead or Alive USA - JAP
Final Fantasy VII
Front Mission III
Front Mission Alternative
Fighting Eyes
Grandia JAP
Guardian's Crusade USA
Guyferd
Gun Barl
Jade Cocoon USA
Legacy of Kain: Soul River USA
Metal Gear Solid Integral
Metal Gear Solid vr Miss. USA
Monkey Hero USA
Nightmare Creatures USA
Over Blood 2
Pocket Fighters
Rally de Africa
Real Bout Special
Rockman Dash
Side Pocket 3
Silent Hill USA
Silhouette Mirage
Street Fighter Zero 3
Tales of Destiny JAP
The Last Blade
Tales of Fantasia
Thunderforce V
Tai-Fu USA
Unholy War USA

NINTENDO 64

A Bug's Life	L. 129000
All Stars Tennis	L. 119000
Bust-a-Move 2	L. 79000
Banjo Kazooie	L. 89000
Bass Hunter	L. 109000
Castelvania	L. 115000
Castelvania 2	L. 129000
Carmageddon	L. 129000
Diddy Kong Racing	L. 135000
Duke Nukem Zero Hour	L. 125000
Donkey Kong 64+RAM	L. 169000
Fighters Destiny	L. 49000
Fifa 2000	L. 139000
Flying Dragon	L. 99000
F-Zero	L. 89000
F1 Word Grand Prix II	L. 109000
Goemon	L. 139000
Goemon 2	L. 119000
Gex 3	L. 119000
Golden Eye	L. 89000
Hybrid Heaven	L. 125000
holy Magic Century	L. 139000
International S.S. Soccer 64	L. 70000
I.S.S. Soccer 98	L. 70000
I. S. S. Pro Evolution	L. 139000
Jet Force Gemini	L. 89000
Killer Instinct	L. 129000
Lego Racer	L. 139000
Lylat Wars	L. 75000
Lamborghini	L. 79000
Mission Impossible	L. 70000
Mario Kart	L. 75000
Mario Party	L. 139000
Mortal Kombat 4	L. 70000
Micro Machines 64	L. 109000
Mishiefs Makers	L. 129000
Mario Golf	L. 139000
Monaco GP 2	L. 119000
Mortal Kombat Sub Zero	L. 89000
NBA Live 99	L. 129000
NBA Pro 98	L. 129000
Nagano	L. 69000
Pilotwings	L. 79000
Quake II	L. 119000
Rayman 2	L. 129000
Raimbow Six	L. 119000
Resident Evil 2	L. 159000
San Francisco Rush	L. 79000
Shout Park	L. 119000
Shadow Gate	L. 119000
Shout Park Rally	L. 129000
Star Wars Rouge Squadron	L. 129000
Star Shot	L. 55000
Super Smash Bros	L. 129000
Tarzan	L. 129000
Toy Story 2	L. 149000
Top Gear Rally	L. 69000
Turok 2	L. 119000
Turok Rage Wars	L. 129000
V-Rally	L. 75000
World Cup	L. 69000
Wawe Race	L. 89000
World Driver Championship	L. 129000
Yoshi's	L. 89000
Zelda	L. 139000

NOVITÀ NINTENDO 64 JAP USA

MODELLINI DA COLLEZIONE

BANDAI STEEL MODEL

Mazinga Z	L. 260000
Mazinga Z Black	L. 280000
Grande Mazinga	L. 260000
Grande Mazinga Black	L. 270000
Combattler V	L. 430000
Goldrake	L. 480000
Gundam Rx78 1/144	L. 180000
Zaku MS-06S Red 1/144	L. 190000

MARMIT STEEL MODEL

Devilman Green	L. 190000
Devilman Blue	L. 210000

UNI FIVE STEEL MODEL

Yatterman (3 pezzi piccoli)	L. 150000
Yattacan Grande	L. 350000

TAKARA

Jeeg Robot Magnetico	L. 200000
Jeeg Robot Trasparente	L. 200000

BANDAI 1/60

Gundam Rx78 Perfect Grade	L. 360000
Zaku II MS06S Perfect Grade	L. 330000
Zaku II MS06F Perfect Grade	L. 330000

... SU ORDINAZIONE
TITOLI PER
NEO GEO CD
E CARTUCCIA!

CONSOLLE DA
COLLEZIONE

SATURN+MPEG L. 299.000

PC ENGINE
CORE GRAFX 2
+ GAME L. 430.000

DISPONIBILI GIOCHI HENTAI
PER PC COMPLETAMENTE
IN ITALIANO
VIPER N. 1 L. 59.000
ASSO DI SPADE L. 59.000

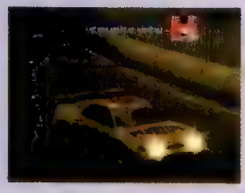
OuterWorlds

Briefs from the Outer Worlds

a cura di Marcello Cangialosi
hanno collaborato: Erik Pede, Ivan Fulco
Francesco Matarrese, Massimo Rovatti

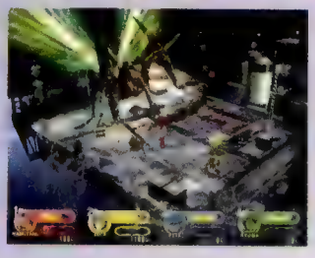
SEGA GT: HOMOLOGATION SPECIAL

SEGA: A giudicare dalle *press release* più recenti e dalle informazioni rilasciate dal team di sviluppo, pare proprio che Sega abbia deciso di seguire in modo estremamente accurato i dettami imposti da Polyphony e da **Gran Turismo 2** nel settore delle simulazioni di guida. Le numerose possibilità di intervento da parte dell'utente costituiranno infatti il fulcro di **Sega GT: Homologation Special** per Dreamcast, all'interno del quale sarà possibile interagire con una completissima sezione dedicata all'elaborazione e alla messa a punto delle automobili. Queste ultime dovrebbero essere circa duecento, prelevate di peso dai cataloghi dei più famosi costruttori nipponici (tra cui Honda, Toyota e Mazda) e riprodotte con notevole accuratezza dal motore tridimensionale scritto dai programmatori Sega, molto fiduciosi anche per quanto riguarda la trasposizione su schermo dei tracciati ufficiali del campionato All Japan GT. **Sega GT** potrà inoltre contare su un buon numero di modalità di gioco, sulla possibilità di accedere ad un sito *web* deputato al mantenimento dei tempi migliori realizzati dai giocatori e sulla presenza di un mini-gioco da immagazzinare sulle unità VMS, chiamato (e qui si scateneranno le battutine degli utenti occidentali) **Sega GT Homo Pocket** e basato sull'allenamento del proprio pilota personalizzato, che potrà poi essere trasferito su Dreamcast e utilizzato nella modalità *Championship*.



CAPCOM NEWS

SEGA: Una delle possibilità più interessanti tra quelle offerte da Dreamcast è senza dubbio il gioco *online*, già abilmente sfruttato da Sega e ora nel mirino di Capcom. La *softco* nipponica ha infatti stretto un accordo con la compagnia telefonica KDD al fine di realizzare il *Communication Fighting Service*, ovvero un *network* che permetterà agli utenti Dreamcast di sfidarsi attraverso la rete. Il servizio costerà circa 12 yen al minuto e, dopo aver acquisito dalla macchina del giocatore il numero d'identificazione del picchiaduro Capcom caricato in memoria, tenterà di rintracciare un altro utente con lo stesso numero per poi stabilire la connessione. I primi giochi compatibili con il nuovo *network* saranno **Marvel Vs. Capcom 2: New Age of Heroes**, **SNK Vs. Capcom**, **Rival Schools 2** (recentemente annunciato in formato Dreamcast), **Street Fighter III: 3rd Strike** e **Power Stone 2**, a cui si riferiscono le immagini. Sarà proprio **Power Stone 2**, tra l'altro, ad inaugurare il *network*; l'attesissima conversione dal *coin-op* basato su scheda Naomi, prevista entro la fine di marzo, manterrà intatte tutte le caratteristiche della macchina da sala, proponendo quindi alcuni livelli aggiuntivi (uno dei quali vedrà i lottatori alle prese con il combattimento a mezz'aria e con i relativi *jetpack*) e quattro nuovi personaggi dalla caratterizzazione a dir poco bizzarra. Gli utenti della versione Dreamcast di **Power Stone 2**, inoltre, potranno scambiare informazioni con il *coin-op* d'origine utilizzando le unità VMS, supportate in modo sempre più massiccio dai giochi da bar realizzati su *hardware* Naomi.



BRIEFS

NINTENDO

• Acclaim ha fissato un nome e una data di uscita per il terzo capitolo delle avventure di **Turok** su Nintendo 64. Il gioco si chiamerà **Turok 3: Shadow of Oblivion** e sfrutterà l'espansione di memoria per permettere l'impiego dell'alta risoluzione e raggiungerà gli scaffali dei negozi statunitensi a settembre. Alcune fonti bene informate hanno ventilato la possibilità di una conversione su Dreamcast nello stesso periodo, ma Acclaim non ha ancora confermato la notizia.

• Erano ormai in pochi a sperare ancora nella sua uscita su Nintendo 64, eppure **Mother 3** (**Earthbound 64** in occidente) sembra finalmente in dirittura d'arrivo. Alcune fonti nipponiche hanno parlato di un'uscita prevista entro il mese di giugno e, sebbene Nintendo non abbia fornito alcuna conferma ufficiale, sono in molti a pensare che tale termine verrà rispettato. Inizialmente destinato al 64DD, **Mother 3** è stato uno dei primi titoli ad essere "dirottati" verso il classico formato *cartridge* ed è stato probabilmente questo il motivo principale del ritardo cronico nei tempi di sviluppo.

• Il rapido avvicinamento del lancio di **Metal Gear: Ghost Babel** per Game Boy Color, atteso in Giappone per il mese di aprile, ha spinto Konami a rilasciare nuove informazioni relative alla modalità *multiplayer* implementata nell'edizione portatile delle avventure di Solid Snake. Sfruttando il sottovalutato Link Cable prodotto da Nintendo, due giocatori potranno prendere il controllo del protagonista e sfidarsi all'interno delle apposite arene, dalle quali saranno in grado di fuggire solo dopo aver recuperato tre dischi ottici. I dischi potranno essere individuati lungo il cammino o ottenuti dal giocatore che ne è già in possesso, previa uccisione dello stesso; come se questo non bastasse, il tempo a disposizione degli sfidanti sarà limitato e la porta di uscita dal livello sarà accuratamente nascosta dai diabolici programmatori.

SEGA

• Il contratto che garantiva a Sony l'esclusiva sul *franchise* **Tomb Raider** nel settore *console* è scaduto il 31 dicembre 1999, esattamente come previsto dall'accordo stipulato tra la stessa Sony e Eidos in occasione del lancio di **Tomb Raider II**. Prevedibile, quindi, se non addirittura scontato l'annuncio della conversione su Dreamcast di **Tomb Raider: The Last Revelation**, atteso sul 128 bit Sega entro la fine di marzo. La nuova incarnazione delle avventure di Lara Croft sarà ovviamente adattata alle potenzialità audiovisive di Dreamcast, che dovrebbero garantire l'utilizzo di un motore poligonale più fluido e dettagliato rispetto a quello (piuttosto zoppicante) impiegato per la versione PlayStation.

• Sarà Konami ad occuparsi della distribuzione della versione Dreamcast di **Nightmare Creatures 2**. Il gioco (sviluppato da Kalisto) uscirà negli Stati Uniti nel corso della primavera e sfrutterà a fondo le risorse del 128 bit Sega, superando l'originale per PlayStation in risoluzione grafica, dettaglio visivo e ricchezza degli effetti di illuminazione dinamica.

• Dimostrandosi ormai abituata agli annunci a sorpresa, Sega ha inaspettatamente dichiarato di aver acquisito tutti i diritti per la pubblicazione dell'edizione Dreamcast di **Quake 3: Arena**, finalmente confermata dopo mesi di tribolazioni e destinata a conservare tutte le opzioni relative alle partite *multiplayer* via internet già sperimentate su PC. Ma non è tutto: la divisione statunitense di Sega ha infatti inserito **Time Crisis 2** nella lista dei titoli in fase di sviluppo su Dreamcast, confermando di fatto una delle ipotesi riportate il mese scorso su questa stessa rubrica. Namco non ha ancora espresso alcuna dichiarazione in merito, ma il comunicato rilasciato da Sega sembra dare adito a ben pochi dubbi.

PC

• Dopo l'uscita di **Windows 2000** il 17 febbraio, Microsoft si prepara a lanciare un "nuovo" sistema operativo per il mercato *consumer*. Si tratta di **Windows Millennium Edition**, terza evoluzione dell'amato-odiato Windows 98, OS destinato sostanzialmente a chi il Pc lo usa per giocare (*home users* smanettoni). **WME** dovrebbe essere sugli scaffali americani per il 26 maggio e la versione europea localizzata dovrebbe essere installabile un mese dopo circa. Ovviamente si tratta di una mossa commerciale più che di una vera rivoluzione del Kernel del **Win98**. Le novità saranno limitate al riconoscimento dei *chipset* delle nuove *mainboards*, ad una nuova versione (5.5) di Explorer ed al supporto di un numero crescente di periferiche. Si spera in un ampio *bug fix* specialmente nel settore sicurezza, vera lacuna dell'accoppiata Explorer-Outlook e del sistema operativo Windows 9x in genere.

• Dopo l'annuncio dell'ultimo **Coppermine** da 1 GigaHertz di Intel al *Solid State Circuits Conference* di febbraio, AMD ha annichilito il colosso di Santa Clara con la presentazione di un Athlon con interconnessioni in rame (nei Pentium III sono "ancora" in alluminio) che raggiunge l'incredibile velocità di 1,1 GHz (1100 MegaHertz) senza richiedere alcun tipo di sistema di raffreddamento. Ma non è tutto. IBM ha altresì annunciato che entro 3 anni sarà in grado di produrre un processore dalla frequenza di *clock* di ben 4,5 GigaHertz!

BIOHAZARD ZERO

Nintendo: La situazione in cui versa attualmente Nintendo 64 non è certo delle migliori, e questo è purtroppo un dato di fatto. Ciononostante Capcom, forse per favorire la sua lenta manovra di riavvicinamento alla grande N, ha deciso di realizzare un nuovo episodio della serie **Biohazard** (**Resident Evil** in America ed Europa) in esclusiva assoluta per il 64 bit Nintendo. Le vicende narrate in **Biohazard Zero** vanteranno una collocazione temporale antecedente a quella di tutti gli altri giochi della saga, rispetto ai quali questa nuova edizione assumerà quindi il ruolo di fondamentale *prequel* assoluto. La protagonista, stavolta, sarà la matricola Rebecca Chambers che, per sua sventura, si troverà ad incrociare la strada percorsa dalla misteriosa Umbrella Corporation e dai suoi terribili virus mutanti, responsabili della genesi degli *zombie* e delle altre aberrazioni organiche che hanno fatto la fortuna di **Resident Evil**. La trama alla base di Biohazard Zero, stando alle affermazioni di Capcom, farà chiarezza su alcuni degli aspetti più oscuri degli episodi già pubblicati su PlayStation, Nintendo 64 e Dreamcast; i giocatori potranno venire a conoscenza di nuove informazioni relative ai loschi traffici di Umbrella, collegati anche alla sorte toccata alla prima squadra S.T.A.R.S. inviata a Raccoon City. Si dice, infine, che **Biohazard Zero** sia destinato ad essere il più difficile tra i titoli appartenenti al *franchise* **Biohazard**, ma al momento manca qualsiasi tipo di conferma ufficiale al riguardo.

DRAGON GAME
DISTRIBUZIONE
PlayStation 2

031/3338374
Web.tiscalinet.it/dragongame
Info.dragongame@tiscalinet.it
Piazza matteotti 22035
Erba (Como)

SONY MS WALKMAN

Hi-Tech: Il successo del formato di compressione MP3 ha disseminato inizialmente il panico tra le *majors* dell'industria musicale. Internet pullula, infatti, di innumerevoli siti *warez* (leggi pirata) da cui scaricare brani musicali, vecchi o nuovi che siano, in formato MP3. Questi, poi, possono essere ascoltati attraverso il PC (con un *software* dedicato tra cui l'arcinoto **WinAmp**, divenuto peraltro *freeware*), riversati su uno dei tanti MP3 Walkman ora in commercio oppure "espansi" nell'ingombrante formato "wav" per essere masterizzati su un CDR e letti con il comune stereo di casa (è ancora lenta la diffusione dei lettori stereo in grado di leggere direttamente i brani in MP3 da CD). Perché allora comprare un CD originale a 40.000 lire quando in poche ore di connessione si possono avere i migliori brani dei nostri cantanti preferiti? Da qui il fondato timore delle *majors* musicali, ma anche il probabile rilancio del loro *business*. In quest'ottica vanno quindi valutati i tentativi delle case di creare uno *standard* di compressione musicale digitale che possa essere facilmente scaricabile via Internet, ma altrettanto facilmente criptabile per impedirne la lettura attraverso il *software* e l'*hardware* standard del PC. Sony è stata la prima a realizzare un sito Internet presso cui scaricare, a pagamento, brani musicali compressi. Con l'ausilio di un *software* dedicato, denominato *OpenMG*, è possibile convertire file musicali di vario formato, tra cui il celebre MP3, nello standard ATRAC3 (con fattore di compressione 10 a 1 e frequenza di campionamento di 44.1 KHz), l'unico a poter essere letto direttamente da *memory stick*. Introducendo, infatti, il nuovo e bellissimo **MS Walkman**, Sony estende ulteriormente l'uso delle memorie ultrasottili (impiegabili già con videocamere e registratori) mediante la creazione del MG (*Magic Gate*) *Memory Stick* capace di contenere fino a 80 minuti di musica stereo ad alta qualità in soli 64MB. La tecnologia *Magic Gate* consente la protezione del materiale musicale soggetto al *copyright*, mediante il riconoscimento di chip presenti sia nella memoria che nel **MS Walkman**. Inoltre l'MG *Memory Stick*, di colore bianco, è pienamente compatibile con le videocamere digitali che utilizzano le comuni memorie blu ultrasottili (il contrario non è ovviamente possibile). **MS Walkman** è collegabile al PC via porta USB rendendo possibile il trasferimento in memoria dei brani musicali desiderati fra quelli scaricati dalla rete. Gli MG *Memory Stick* avranno capacità di 64 e 128MB ed il *kit* completo comprende tutti i cavi ed il *software* necessario per scaricare da Internet i brani musicali e convertirli nel formato ATRAC3. Secondo Sony ben presto tutti andremo in giro con una scheda bianca di 2x5 cm nel portafogli ed un *walkman* digitale nascosto nel taschino. Mica male come idea!

THE SIMS [preview]

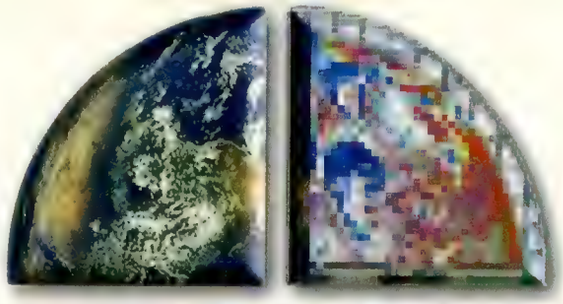
Formato: PC
Casa: Maxis
Sviluppatore: Electronic Arts

Un personaggio poco meticoloso, lasciato a se stesso, può combinare un vero macello!

L'idea alla base di **The Sims** ha origine ben sette anni fa, quando Will Wright (creatore di **SimCity** e fondatore di Maxis) incuriosito dai programmi a basso costo che permettono di progettare e arredare abitazioni, vi si è avvicinato con l'intento di esaltarne la componente ludica. La forma embrionale del gioco, dunque, aveva le caratteristiche di un simulatore basato sulla progettazione architettonica e sul *design* di interni. L'esigenza di adottare parametri idonei per giudicare la validità di quanto realizzato, ha portato alla creazione di alcuni inquilini virtuali, i *sim* appunto, la cui qualità della vita fosse direttamente proporzionale a quella dell'ambiente in cui si trovassero a "vivere". Da qui, in breve tempo l'interesse si è focalizzato sul comportamento e le interazioni tra i vari personaggi, un po' come accadeva nel primordiale **Little Computer People** per C64. Seguendo tale logica, la progettazione delle abitazioni ha comunque conservato il suo ruolo primario, ma solo come parte dei numerosissimi fattori che possono influenzare una personalità o un intero corpo sociale. I personaggi di **The Sims**, infatti, imitano in tutto e per tutto il comportamento umano: frequentano gli amici, organizzano festicciole, litigano, si innamorano, intraprendono una carriera, si sposano, danno vita ad una nuova famiglia. Ma non solo, la grande verosimiglianza dei *sim* alle loro controparti reali si esprime anche nei piccoli piaceri di ogni giorno, ad esempio mentre osservano la TV, mentre si fanno una doccia, oppure quando vanno al... er... bagno. In **The Sims**, il giocatore avrà la possibilità di guidare dalla "nascita" (dove assegnare, similmente ad un RPG, un limitato numero di punti alle varie caratteristiche personali) i propri personaggi in ogni scelta, a partire da cosa mangiare o indossare, arrivando al lavoro da intraprendere o alle persone con le quali dividere il tempo libero: in base alle proprie inclinazioni, ogni *sim* potrà soddisfare o meno le nostre aspettative. Inoltre, grande importanza assumerà la creazione del vicinato della nostra famiglia virtuale: progredendo nel gioco, infatti, sarà possibile formare una vera e propria comunità, capace di operare autonomamente. In tal senso, l'implementazione di una sofisticata intelligenza artificiale permetterà una complessa vita relazionale e lo sviluppo di nuovi legami tra i vari personaggi. E ancora. Per permettere la completa personalizzazione del titolo, in modo da poter realizzare anche le idee più bizzarre, nei *fansites* sono già disponibili *editor* di *skin* e di *texture* (compatibili con quelle per **Quake** e simili) e le copie che verranno preordinate conterranno le *skin* di alcuni personaggi di **Ultima IX** e dello stesso Wright! La grafica pare pulita e funzionale e in particolare grande cura è stata riposta nella rappresentazione dei dettagli, fondamentali per l'edificazione di una casa credibile. Infatti, sarà possibile acquistare vasche idromassaggio, acquari, tavoli da biliardo o addirittura una piscina da mettere nel cortile dei nostri inquilini, i quali si svilupperanno più felici ed appagati (con buona pace di quanti avversano la tesi del "si è quel che si ha"). Quanto possa essere divertente simulare su schermo ciò che si potrebbe fare realmente tutti i giorni desta alcuni dubbi, ma Maxis assicura che da febbraio (data di pubblicazione negli *States*) non vi saranno più perplessità. In favore di tale tesi, è opportuno constatare che, prima di **Sim City**, pochi avrebbero guardato alla pianificazione territoriale come ad una possibile fonte di diletto...

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

GRAFICA: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

SALDI SALDI SALDI SALDI SALDI

SONY PLAYSTATION

007 TOMORROW NEVER DIES	95000
360 THREE SIXTY	49000
40 WINKS	95000
ACTUA ICE HOCKEY 2	49000
ACTUA POOL	49000
ACTUA SOCCER PLAT.	39000
ADIDAS POWER SOCCER 2	49000
ADIDAS POWER SOCCER PLAT.	49000
AIRONAUTS	49000
ALL STAR TENNIS	49000
ANNA KOURNIKOVA TENNIS	79000
APE ESCAPE	49000
APOCALYPSE	59000
ATTACK OF SOUCERMAN	49000
BASS RISE USA	99000
BIG AIR SNOWBOARDING	59000
BLOOD LINES	59000
BOMBERMAN	69000
BOMBERMAN FANTASY RACE	69000
BRAVO AIR RACE USA	29000
BREATH OF FIRE 3	49000
BROKEN SWORD 2	79000
BUGGY	49000
BUG'S BUNNY	89000
BUG'S LIFE	49000
BUSHIDO BLADE	79000
BUST A MOVE 2 PLAT.	49000
C1 CIRCUIT JAP	29000
C3 RACING	49000
CARMAGEDDON	79000
CASPER	69000
CASTELVANIA	59000
CASTROL HONDA SUPERBIKE	79000
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	89000
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS USA	49000
CHAMPIONSHIP RALLY	89000
CHESSMASTER 2	89000
CHOCOBO RACING JAP	29000
CINA	79000
CIRCUIT PRO BOWLING	59000
CLOCK TOWER 2 USA	99000
COMMAND & CONQUER RETALATION	59000
CONSTRUCTOR	59000
COOL BOARDERS 2 PLAT.	49000
COOL BORDERS 3 USA	39000
COUNT. VAMPIRE JAP	99000
CRASH BANDICOOT 3	49000
CRASH BANDICOOT PLAT.	49000
CRASH TEAM RACING	89000
CRISIS CITY JAP	49000
CROC 2	89000
CYBERTIGER	89000
DARK MESSIAH JAP	49000
DARKLIGHT CONFLICT	49000
DAVIS CUP TENNIS	49000
DEAD OR ALIVE	79000
DEATHTRAP DUNGEON	59000
DEMOLITION RACER	89000
DESTREGA	79000
DESTRUCTION DERBY 2 PLAT.	49000
DIE HAR TRILOGY PLAT.	49000
DINO CRISIS	89000
DINO CRISIS USA	49000
DISCWORLD 2 USA	29000
DODGEM ARENA	59000
DREAMS	49000
DRIVER	59000
EAGLE ONE	95000
EHRGEIZ	89000
EVE THE LOST ONE JAP	79000
EVERYBODY GOLF 2 JAP	79000
EXPLOSIVE RACING	49000
EXTREME 500	89000
EXUMED	59000
F1 GRAND PRIX	89000
FATAL FURY WILD AMBITION JAP	79000
FIFA 2000	89000
FIFA 96 PLAT.	39000
FIFA 99	49000
FINAL FANTASY 7 PLAT.	49000
FINAL FANTASY 8	99000
FISHERMAN'S BAIT	95000
FORMULA 1 97	39000
FORMULA 1 99	79000
FORSAKEN	49000
GALAXIAN 3 JAP	29000
GALLOP RACER USA	79000
GETTER ROBOT THE BIG BATTLE JAP	99000
GLOBAL DOMINATION	69000
GLOVER	89000
G-POLICE 2	79000
GRAN TURISMO 2	89000
GRAND STREAM SAGA	59000
GRANDIA USA	119000

SONY PLAYSTATION

GTA LONDON	49000
GUNBIKE JAP	49000
GUNDAM BATTLE MASTER 2 JAP	79000
GUNDAM BATTLE MASTER JAP	49000
GUNDAM G-GENERATION	79000
GUNGAGE	79000
HEART OF DARKNESS PLAT.	49000
HERCULES PLAT.	49000
HUGO 2	79000
I PUFFI	89000
INDY 500	79000
INT.TRACK & FIELD PLAT.	49000
INTERNATIONAL MOTO X	49000
ISSPRO EVOLUTION	99000
JADE COCOON	89000
JERSEY DEVIL	49000
JET DE GO JAP	129000
JONAH LOMU RUGBY	89000
KICK OFF WORLD	59000
KNOCKOUT KINGS 2000	95000
KNOCKOUT KINGS 99	49000
KURUSHI FINAL	79000
LEGEND	79000
LEGEND OF KARTIA	79000
LIBERO GRANDE	49000
LOST VIKINGS 2	79000
MADDEN 2000	89000
MAGIC THE GATERING	89000
MAGICAL TETRIS DISNEY	79000
MARVEL VS STREET FIGHTER	79000
MASTER OF MONSTER	79000
MDK	59000
MEDAL OF HONOR	95000
MEDAL OF HONOR USA	79000
MEDIEVIL	49000
MEGA MAN LEGEND	79000
MEGAMEN X4	79000
MEN IN BLACK	69000
METAL GEAR SOLID	99000
MICROMACHINE V3 PLAT.	49000
MILLENIUM SOLDIER	89000
MISSION IMPOSSIBLE	95000
MONACO GP 2	39000
MONKEY HERO	49000
MONOPOLY	89000
MOTOR MASH	59000
MTV SNOWBOARDING	59000
MULAN	79000
NASCAR 2000	89000
NBA BASKETBALL 2000	89000
NBA LIVE 2000	89000
NBA POWER DUNKERS 3 JAP	29000
NBA PRO 99	79000
NECTARIS MILITARY MADNESS USA	49000
NEED FOR SPEED 4 ROAD CHALLENGE	49000
NHL 2000 FOX SPORTS	89000
NHL 97	29000
NHL 99	49000
NITOSHINDEN JAP	29000
NO FEAR MOUNTAINBIKE	89000
ODDWORLD 2 ABE'S EXODDUS	49000
ODDWORLD PLAT.	49000
ONE	69000
ONE USA	29000
OPTION TUNING CAR BATTLE JAP	39000
OVERBLOOD 2	79000
PAC MAN WORLD	79000
PARASITE EVE USA	119000
PHAT AIR SNOWBOARDER	79000
PITFALL 3D	49000
POCKET FIGHTER	49000
POINT BLANK 2	79000
POPOULOS 3	59000
POWER RANGERS PINBALL	59000
POY POY 2	59000
PREMIER LEAGUE STAR SOCCER	49000
PRO PINBALL BIG RACE	59000
PROJECT GAIARAY JAP	39000
PUCHI KARAT	79000
PUMA SOCCER	59000
QUAKE 2	89000
RAPID RACER	49000
RAT'S ATTACK	79000
RAYMAN PLAT.	49000
REEL FISHING	95000
RENEGADE RACERS	89000
RESIDENT EVIL	55000
RESIDENT EVIL 2	55000
RESIDENT EVIL 3	99000
RE-VOLT	89000

SONY PLAYSTATION

RIDGE RACER TYPE 4	39000
RISIKO	89000
RISING ZAN	59000
RIVAL SCHOOL	59000
RIVEN	89000
ROAD RASH 3D USA	39000
ROCKMAN BATTLE & CHASE JAP	29000
ROCKMAN DASH JAP	29000
RONIN BLADE	89000
R-TYPE DELTA	59000
RUNNING WILD	59000
SAGA FRONTIER USA	79000
SAGA FRONTIER 2 USA	129000
SAN FRANCISCO RUSH	49000
SENNA KART DUEL 2	49000
SENTINEL RETURNS	39000
SHADOW MAN	89000
SHAOLIN	89000
SIDEWINDER 2 JAP	29000
SLED STORM	89000
SMALL SOLDIER	59000
SNOW BREAK JAP	29000
SNOW RACER	59000
SOUL BLADE PLAT.	49000
SOUL OF SAMURAI USA	59000
SOUTH PARK	89000
SOUTH PARK RALLY	89000
SOVIET STRIKE PLAT.	49000
SPACE INVADERS	59000
SPEC. OPS	89000
SPEED FREAK'S	59000
SPYRO THE DRAGOON	49000
STAR OCEAN USA	119000
STAR WARS DARK FORCES	59000
STREET RACER USA	29000
STREET SKATER	89000
SUIKODEN 2	119000
SUPER MATCH SOCCER	49000
SUPER PANG COLLECTION	89000
SUPERBIKE 2000	89000
SUPERCROSS 98	49000
SYPHON FILTER	89000
TACTICS OGRE USA	89000
TAI FU	59000
TAIL CONCERTO	59000
TALES OF PHANTASIA JAP	79000
TANK RACER	59000
TARZAN	89000
TARZAN USA	49000
TEKKEN 3	49000
TENCHU	89000
TENCHU USA	29000
TENNIS ARENA	59000
TEST DRIVE 4 USA	29000
TEST DRIVE 5	59000

SONY PLAYSTATION

TEST DRIVE 6 USA	79000
THE FIFTH ELEMENT	59000
THE UNOLY WARS USA	29000
THEME PARK	59000
THUNDER FORCE 5 JAP	59000
THUNDERHAWK 2 PLAT.	49000
TIME CRISIS PLAT.	49000
TINY TANK	79000
TOCA 2	55000
TOCA TOURING PLAT.	49000
TOMB RAIDER 2 PLAT.	55000
TOMB RAIDER 3 PLAT.	55000
TOMB RAIDER 4	99000
TOMBI	89000
TONY HAWCKS SKATEBOARDING	95000
TOPOLINO PLAT.	49000
TOY STORY 2 ITA	89000
TRAP RUNNER	59000
TRASHER	95000
TRICK'N SNOWBOARDING	89000
TRUE PINBALL PLAT.	49000
VAGRANT STORY JAP	139000
VALKEN 2 JAP	89000
V-BALL	59000
VERSAILLES	59000
VIGILANTE 8	59000
VIGILANTE 8 SECOND OFFENSIVE	89000
VIPER	49000
VIRTUAL POOL	59000
VIRUS IT IS AWARE	69000
VIVA FOOTBALL	49000
VMX RACING	59000
V-RALLY PLAT.	49000
VS	49000
WAR ZONE USA	49000
WARGAMES	59000
WARHAMMER	69000
WARZONE 2100	89000
WCW NWO THUNDER USA	49000
WILD ARMS	49000
WIP3OUT	79000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	49000
WORMS PINBALL	59000
XEVIOUS 3D	49000
X-GAMES PROBOARDERS	89000
ZERO DIVIDE 2	49000

SALDI SALDI SALDI SALDI SALDI

SALDI !
SALDI !
SALDI !

PREZZI VALIDI SOLO PER IL MESE DI MARZO 2000
FINO A ESAURIMENTO SCORTE

DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

BIOHAZARD: CODE VERONICA

Piattaforma: Dreamcast
Casa: Capcom
Sviluppatore: Interno

Un vero e proprio trionfatore di vendite sul mercato giapponese. Una settimana di lancio che ha significato circa 380.000 copie vendute nel solo territorio del sole rosso su sfondo bianco. L'unica maniera legale con la quale la concorrenza è riuscita a spodestare Pokèmon dalle vette delle classifiche. **Code Veronica** è, con ogni probabilità, quello che ci si doveva aspettare dal successore della coerentissima trilogia Capcom: un **BioHazard** potenziato. Le caratteristiche dei *prequel* sono state tutte, poche escluse, religiosamente riproposte. Una sequenza introduttiva sullo spettacolare andante vi abbandona su di un'isola sperduta, tre mesi dopo gli avvenimenti di **RE2**, alla guida di una Claire Redfield ancora alla ricerca del disperso fratello. Pochi passi e segue l'inevitabile impatto con il *deja-vu*: stessi menu, medesimo metodo di controllo e puntamento, oggetti inizialmente simili, *ink ribbon* e macchine da scrivere come da tradizione. Una meravigliosa certezza o una drammatica fonte di sconforto, queste le possibilità. L'impostazione con scenari precalcolati lascia invece il posto ad aree di gioco interamente poligonali, con camera fissa o in movimento, e collegate da un sistema di caricamento a ben note porte cigolanti, generoso in quanto a *suspence* ed apprezzabilmente veloce. L'uso del movimento di camera e degli angoli d'inquadratura, generalmente buono ed efficace, appare fondamentalmente contiguo a precedenti episodi della serie o a prodotti come **Dino Crisis**. L'aspetto grafico appaga di certo, porta in spalla numerose locazioni di buona fattura e alcune altre più povere, ostenta ben realizzati effetti di luce dinamici e lampadari pretestuosamente oscillanti, ma raramente scatena, nel giocatore navigato, esplosive e pavloviane salivazioni. L'occhio già soavemente pago dell'esperienza **Shenmue** gode, ma reagisce stizzito alle ombre circolari dei personaggi, a modelli poligonali non sempre paragonabili all'opera suzukiana o alla rigidità e scarsa vitalità di Claire. Musiche ed FX di centrale importanza ed ottimo valore (con qualche calo di tono ma tanti buoni picchi) accompagnano un'avventura dignitosa per varietà e lunghezza, foriera di colpi di scena e splendide atmosfere romeriane, ma anche di irritanti *cliché*...

Bottom line: E' **BH** elevato a DC. E basterebbe questo a definirlo. Un titolo da evitare solo in caso di crisi da saturazione da *survival horror*. Una tendenziale *killer application* per ogni rispettabile cultore della serie. Come non obbligare coattivamente all'acquisto chiunque non abbia mai giocato un **BioHazard**? Come non consigliarlo a chi abbia giocato solo un episodio? Come non raccomandare prudenza a chiunque abbia già affrontato un paio di titoli della serie? Domande retoriche, s'intende...

Ivan Fulco

CRAZY TAXI

Piattaforma: Dreamcast
Casa: Sega
Sviluppatore: Interno

Il gran numero di Dreamcast venduti negli Stati Uniti e in Inghilterra avrà anche restituito a Sega buona parte dell'importanza che aveva sul mercato *home* ai tempi del MegaDrive, ma il settore in cui la *softco* nipponica riesce a dare il meglio di sé rimane tuttora quello dei giochi da bar. **Crazy Taxi** per Dreamcast è per l'appunto la conversione del più noto tra i *coin-op* realizzati da Sega su scheda Naomi, caratterizzato da una giocabilità elevatissima e da una componente audiovisiva di prim'ordine (entrambe riprodotte alla perfezione nella versione domestica). Bollare **Crazy Taxi** come un titolo estremamente divertente sarebbe riduttivo, dato che la semplicità del concetto di base cattura il giocatore senza alcuna difficoltà e in pochissimi minuti; la versione Dreamcast, inoltre, presenta diverse aggiunte rispetto all'originale da sala, tra cui una nuova città appositamente disegnata per l'occasione. E allora dov'è l'inghippo? È presto detto: nonostante Sega abbia tentato di ampliare il suo gioco per rispettare le esigenze degli utenti Dreamcast, **Crazy Taxi** è afflitto da una longevità davvero troppo bassa, conseguenza diretta di quella stessa "leggerezza" che contribuisce a renderlo così esaltante. La fretta ha poi giocato un brutto tiro agli sviluppatori che nel processo di implementazione della seconda città hanno trascurato l'eliminazione degli evidenti problemi incontrati dal motore grafico, talmente appariscenti da riportare alla mente le prime conversioni dai *coin-op* basati sulle schede Model 2 al Saturn. Ciononostante, **Crazy Taxi** rimane uno dei migliori giochi in assoluto per Dreamcast, nonché il più immediato e divertente; poco longevo, indubbiamente, ma a dir poco eccezionale nel breve periodo.

Bottom line: Fenomenale, ma solo per qualche giorno: passato l'entusiasmo iniziale lo si rispolvera di tanto in tanto, continuando peraltro a trovarlo eccellente.

Erik Pede

HADOW-KEN

VIDEO GAMES

THE IMPORTS SPECIALISTS

BANDAI · Dreamcast · PlayStation · NINTENDO 64 · NEO GEO · VEGA ARCADE BOARD · NEOGEO POCKET COLOR · SEGA SATURN · DVD VIDEO · PC Engine

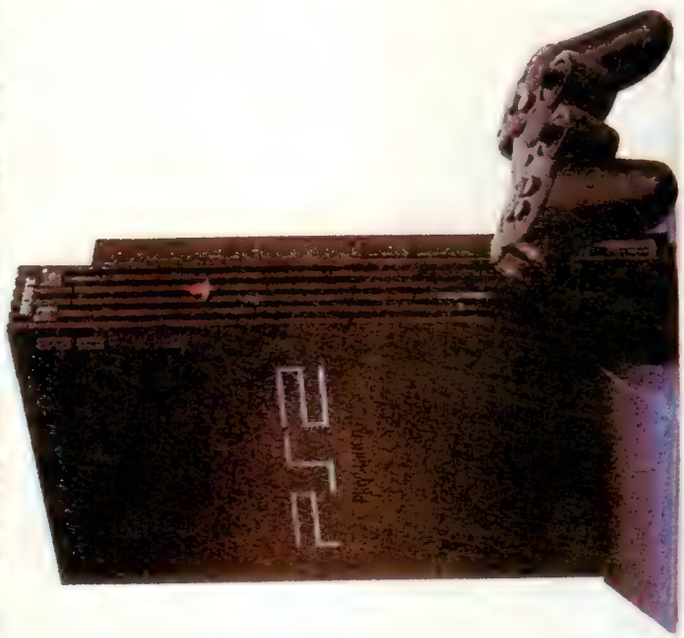
ZETA 2 s.n.c. (VR) - 045 6450064

PS2 DVD IMPORT POINT · ACTION FIGURE SHOP

VENDITA X CORRISPONDENZA

Via Pascoli, 35/1N - 37010 AFFI - VERONA
Centro Comm. AFFI 1 (1° piano) - Telefono 045 6261288 -Fax 045 6267628

ENIEK@iEN
TER@iENTE
R@iENTER@i



PS2

DA NOI TROVI TUTTE LE ULTIME USCITE AMERICANE E I NUOVI TITOLI GIAPPONESI CHE COMPAIONO SETTIMANALMENTE E IN ANTEPRIMA SULL'ESCLUSIVA RIVISTA NIPPON

FAMITSU WEEKLY

SPECIALISTI IN TUTTE LE CONSOLE (ANCHE PORTATILI) IN OGNI VERSIONE

TUTTI I MARCHI E I LOGO APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PlayStation.2

playnet

a cura di Stefano Zurlini
e-mail: stello@libero.it

ADSL: L'EVOLUZIONE DELL'ACCESSO DIGITALE

FINO AD OGGI L'HANDICAP PIÙ GRAVE riscontrato dai navigatori in rete è la velocità di accesso ad Internet. Se da un lato nel campo della multimedialità il problema della scarsa quantità di banda disponibile è stato risolto solo in parte con l'ausilio delle tecnologie di *streaming*, (che utilizzano trasmissioni in tempo reale di dati compressi, ma soffrono, purtroppo di un generale degrado del livello di qualità), dall'altro appare evidente che la linea analogica, utilizzata dagli attuali *modem*, non sia più sufficiente a scambiare l'eccessiva mole di dati che transitano e transiteranno in rete nel prossimo futuro.

L'accesso ad Internet tramite connessione digitale ISDN, ha migliorato solo parzialmente la banda disponibile ai navigatori, e i costi leggermente più elevati ne fanno una soluzione meno diffusa rispetto a quella tradizionale analogica. In quest'ottica è facile comprendere che il problema può essere risolto solo attraverso l'implementazione di un metodo di collegamento più veloce degli attuali, i cui costi restino accessibili alla maggioranza degli utenti di Internet. Ed è a questo punto che entra in gioco ADSL.

LA TECNOLOGIA DEL FUTURO

ADSL è una nuova tecnologia di collegamento *dialup*, che sfrutta le normali linee telefoniche (le stesse, per intenderci, che utilizzano *modem* analogici e *terminal adapter* ISDN) trasformandole in linee digitali ultraveloci. Nata principalmente per il VoD (*Video on Demand*), rappresenta solo una delle tante tecnologie della più ampia famiglia nota come xDSL.

La sigla ADSL sta per "*Asymmetric Digital Subscriber Line*", dove Asymmetric (asimmetrica) identifica un tipo di connessione le cui velocità di *downstream* (flusso dei dati che va da Internet all'utente) è differente da quella di *upstream* (flusso dei dati che va dall'utente ad Internet). Tale tecnologia si adatta perfettamente alla grande rete, poichè la quantità dei dati ricevuti è quasi sempre più alta della quantità dei dati inviati.

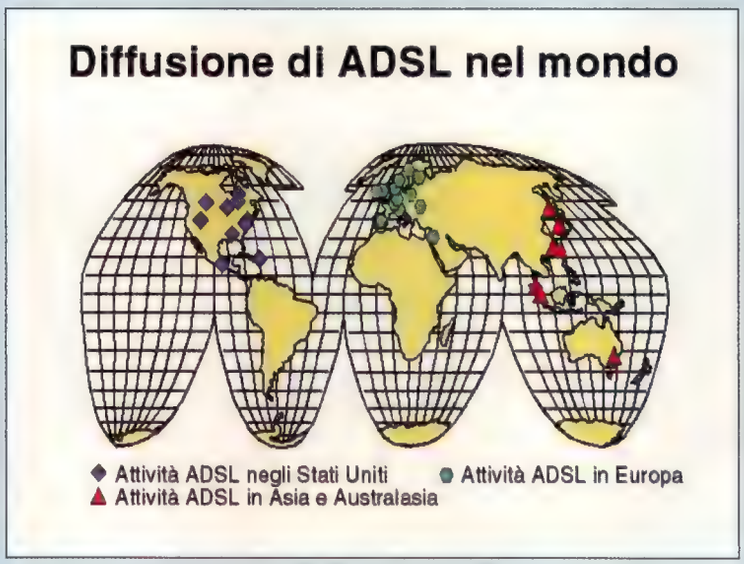
La velocità di una connessione ADSL può raggiungere valori molto elevati, fino a picchi di 8 Mbps in *downstream* e di 1 Mbps in *upstream*, il che vuol dire, teoricamente, che è possibile scaricare dati fino ad 1 MByte al secondo ed inviarne fino a 128k nella stessa unità di tempo. La velocità di connessione varia in base alle condizioni della linea telefonica e alla sua lunghezza; in genere, il fornitore di connettività pone un ulteriore limite a tale velocità, proponendo al pubblico la quantità massima di banda che può garantire.

Oltre alla velocità, che è sicuramente il suo punto cardine, un altro degli indiscussi vantaggi di ADSL sta nel fatto di poter usufruire della connessione senza limiti di tempo. Pur trattandosi di una connessione *dialup*, l'uso della linea da parte del modem ADSL non comporta in alcun modo il conteggio di scatti telefonici, ed è possibile, inoltre, utilizzare apparecchi analogici (quali telefono, fax o *modem*) pur tenendo impegnata la linea per la navigazione in rete (in maniera analoga a quanto accade con ISDN). La connessione, infatti, pur poggiandosi sulle classiche linee telefoniche, utilizza una banda di frequenze superiori a quelle utilizzate dalle comunicazioni vocali. In questo modo il collegamento all'ISP è a tempo indeterminato, e l'utente si trova ad operare come se avesse a disposizione una linea dedicata (CDN), con la differenza di poter usufruire del servizio ad un prezzo decisamente inferiore.

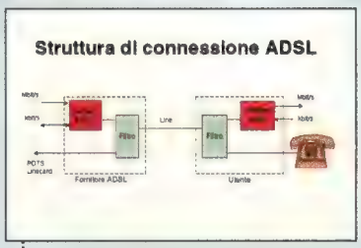
ADSL E GLI ALTRI METODI DI COLLEGAMENTO

La tecnologia ADSL non ha nulla da invidiare alle esistenti tecnologie di connessione ad Internet. Vediamo perché.

Rispetto ad una normale connessione analogica PSTN (*Public Switched Telephone Network*), ADSL non solo è più veloce, ma la sua connessione è attiva 24 ore su 24 senza alcun costo aggiuntivo. Il che significa che una volta pagato il canone mensile, non vi è nessun limite alle ore di navigazione.



DAL GRAFICO È POSSIBILE NOTARE UNA DIFFERENZA NOTEVOLE TRA LA LARGHEZZA DI BANDA DELL'ACCESSO ISDN E QUELLA DELLE VARIE TIPOLOGIE DI ACCESSO DSL



IL DIAGRAMMA MOSTRA LA STRUTTURA DI CONNESSIONE TRAMITE MODEM ADSL.

NETNEWS

La dilagante lentezza della rete, ormai congestionata e resa ancora meno rapida dai limiti imposti dalle normali connessioni telefoniche, sembra preoccupare parecchio Sega, cha ha recentemente stretto un accordo con Jupiter Telecommunications e Titus Net, due dei principali fornitori nipponici di collegamenti via cavo, per imprimere un'accelerazione ai collegamenti messi in piedi dall'utenza Dreamcast impegnata nelle sfide in *multiplayer* su Internet. Le tre società nipponiche collaboreranno alla realizzazione di un nuovo modem per la console Sega dedicato al velocissimo collegamento via cavo. Il nuovo servizio sarà disponibile inizialmente in 2000 postazioni per poi allargarsi al resto della comunità videoludica secondo tempi e modi che Sega conta di annunciare nel mese di aprile. Per allora, la softco giapponese conta di terminare la progettazione di speciali microfoni e microtelecamere da interfacciare a Dreamcast per offrire all'utenza nuove modalità comunicative online. Titus e Jupiter vantano al momento 30 sussidiarie impegnate nella fornitura di servizi via cavo al 70% dell'utenza globale nipponica, pari a circa 7 milioni di famiglie.

SOLO PER RIVENDITORI A FIRENZE
VIA B. DA MONTELUPO, 62
TEL. 055 7326048
FAX 0557326247

SOLO PER RIVENDITORI A ROMA
VIA CASAL DEL MARMO, 750 B
TEL. 06 61567336
FAX 06 61567343

e-mail: info@visaitalia.com
www.visaitalia.com

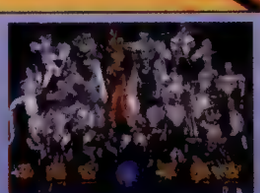
PRESENTA I DUE "PICCHIADURO" PER PLAYSTATION

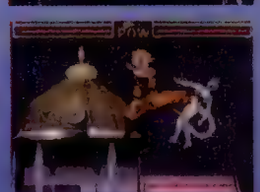
DRAGON BALL Z

ULTIMATE BATTLE 22

FINAL BOUT

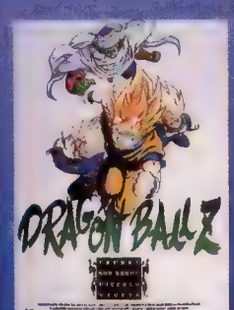
PAL VERSION





PAL VERSION

DRAGON BALL È DISPONIBILE ANCHE IN VERSIONE:
PORTACHIAVE · POSTER
SALVADANAIO
MODELS



Lo stesso discorso vale per la connessione digitale ISDN (*Integrated Service Digital Network*), che, pur avendo un canone inferiore ad ADSL, è paragonabile a tale servizio solo dal punto di vista della velocità di *upstream* (128k).

La connessione via satellite può raggiungere, in taluni casi, velocità paragonabili a quelle di ADSL, ma solo in *downstream*. Per quanto riguarda l'*upstream*, invece, la connesione satellitare non permette di inviare dati tramite parabola (quest'ultima funziona unicamente in ricezione), ma solo a mezzo collegamento PSTN o ISDN.

La connessione via Cable Modem (molto diffusa negli Stati Uniti, ma del tutto assente in Italia) può raggiungere velocità di 10Mbps superando anche ADSL; è caratterizzata, però, dal grave inconveniente di far uso di una linea comune ripartita fra diversi utenti.

La connessione mediante linea dedicata CDN, infine, che rappresenta una soluzione per lo più professionale, risulta troppo costosa rispetto ad ADSL.

I REQUISITI

Affinché si possa utilizzare una connessione ADSL, è necessario sottoscrivere un abbonamento presso un *Internet Service Provider* che offra questo servizio. Fatto ciò, è necessario che la compagnia telefonica o lo stesso ISP provvedano all'installazione di particolari filtri (*splitters*) sull'impianto, necessari a dividere la frequenza dei dati da quella della voce. Come accade per gli impianti ISDN, gli *splitter* vengono generalmente offerti in comodato, mentre per l'installazione viene pagato un contributo di attivazione. L'installazione consiste nel montaggio del filtro su ogni borchia telefonica utilizzata (*Lite*), oppure, in presenza di centralini o di sistemi intercomunicanti, dello stesso sulla borchia principale (*Splittered*).

Infine, è d'obbligo l'acquisto di un *modem* specificamente progettato per l'ADSL. Data la velocità di trasmissione, tale *modem* non utilizza la comune porta seriale (né la parallela, usata da alcuni *Terminal Adapter* ISDN), ma è disponibile solo in due varianti: USB ed Ethernet 10baseT. La differenza di prestazioni tra le due interfacce, in termini di velocità, è pressoché nulla; in termini di requisiti *hardware* e *software*, invece, l'unica differenza di rilievo è data dal fatto che la versione USB, oltre a richiedere un PC provvisto di tale porta, ha lo svantaggio di essere compatibile solo con determinati sistemi operativi (Windows98, ad esempio, supporta perfettamente tali modem; Windows95 e WindowsNT, invece, non offrono il suddetto supporto nonostante l'installazione delle estensioni Microsoft per l'*Universal Serial Bus*).

GLI IMPIEGHI

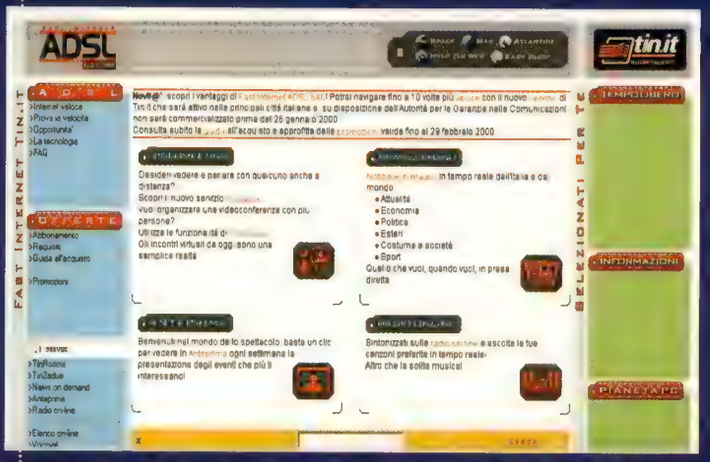
Gli impieghi di ADSL sono numerosissimi. Audio e video di altissima qualità possono essere trasmessi in tempo reale, evitando le inutili attese a cui tutti i navigatori tradizionali sono abituati e favorendo in particolar modo servizi come la WebTV, le videoconferenze, l'intrattenimento su Internet e il *broadcasting* in generale. In merito ai siti del *World Wide Web*, invece, il caricamento delle pagine avviene quasi istantaneamente ed evita i noiosi caricamenti tipici del *dialup* analogico. Anche un'operazione comune come il *download* di un file risulta decine di volte più veloce rispetto al collegamento in ISDN. E ancora, con ADSL le aziende possono collegare i sistemi informatici delle loro filiali e scambiare dati riservati in maniera del tutto sicura.

IL FUTURO DI ADSL

Riuscirà Internet a sopportare il peso di connessioni veloci come l'ADSL? Si spera di si. Le infrastrutture che tengono in piedi una rete così grande sono in continuo aggiornamento ed è tuttora in atto una serie di cambiamenti strutturali volti a migliorare la qualità delle connessioni alla grande rete. Secondo ADSL Forum, il sito ufficiale di ADSL (raggiungibile all'indirizzo www.adsl.com), i cambiamenti strutturali più importanti riguarderanno principalmente l'incremento della velocità di accesso dei server, dei *router* (gli apparecchi che smistano i flussi dei dati indirizzandoli alle loro destinazioni) e l'aumento della quantità di banda disponibile sulle dorsali. Inoltre, la maggior parte degli ISP, come già avviene per le attuali connessioni, implementerà *proxy* e *cache server* in modo da permettere la visualizzazione istantanea delle pagine *web* più visitate dagli utenti.

ADSL IN ITALIA

Anche in Italia ADSL sta per diventare una realtà. La velocità dei collegamenti nostrani avrà, a quanto pare, un unico inconveniente: la rete italiota supporta un massimo di 640kbps in *downstream* e 128kbps in *upstream*. Certo 640k bit al secondo non sono pochi... per ora. Diverse sono le aziende coinvolte, sia pubbliche che private. Fra le imprese private, la prima a mobilitarsi per offrire la suddetta tecnologia è stata Galactica (www.galactica.it/adsl), che ha dato il via alla commercializzazione della sua offerta nel mese di dicembre. Il servizio è per ora attivo nella sola città di Milano, ma presto sarà disponibile nelle principali città italiane. Fra i grandi operatori telefonici nazionali il primato, in quanto a tempestività, spetta invece a Telecom Italia Network (www.adsl.tin.it), la cui campagna promozionale è stata tempo fa ostacolata dalle aziende concorrenti con l'accusa di violazione delle norme antitrust. Fra breve, comunque, anche Infostrada e Tiscali faranno la loro comparsa sul mercato ADSL. A seconda delle offerte i costi di connessione oscillano tra le 200.000 e le 300.000 lire mensili (IVA compresa) più una quota fissa di attivazione (pari a circa 300.000 lire). Inoltre, in alcuni casi, al superamento di un limite di traffico prestabilito (ad esempio 3GB come accade per l'offerta Telecom Italia) si richiede una quota aggiuntiva mensile, calcolata in base al maggior traffico generato. Il canone mensile comprende, fra l'altro, anche lo *splitter* ed il modem ADSL, entrambi forniti in comodato d'uso. In tutte le offerte, oltre alla connessione no limits, sono in genere inclusi altri servizi, quali supporto telefonico, *helpdesk*, diverse caselle e-*mail* e tanto spazio *web*.



I primi provider italiani a fornire la connettività ADSL: Galactica e Tin.it. Nelle immagini i rispettivi siti web, raggiungibili facilmente agli indirizzi www.galactica.it e adsl.tin.it.

GAME EVOLUTION

VIDEOGIOCHI - ANIMAZIONE - OGGETTISTICA

Viale Papa Giovanni XXIII n° 7 Jesi (AN)
Tel. 0731/214670 - Fax 0731/222442

PLAYSTATION

Vagrant Story
Strider 1 & 2
Popolocrois 2
Devilman
Perfect Striker
Valkyrie Profile
Dragon Valor
Bio Hazard Gun Survivor
Koudelka
Tokimeki Memorial 2

DREAMCAST

Sega GT homologation
Dead or Alive 2
Crazy Taxi
Bio Hazard Code Veronica
Bio Hazard 2 Value Plus
Carrier
Metropolis
Shen mue cap. 1
Nanatsu no Hikan

Dreamcast

PlayStation

PC

SEGA SATURN

GAME BOY COLOR

NEOGEO POCKET

E' in arrivo:
Bio Hazard Zero per N64 Jap

Arrivi settimanali da:
JAP - USA - EURO

PLAYSTATION 2 !! Dal 4 Marzo DISPONIBILE !!!!!

Ad un prezzo da URLO !!! Chiamateci.

Disponibili il 4 Marzo:

American Arcade
Ex Billiard
Kessen
Eternal Ring (DVD)
A6
Ridge Racer 5
Street Fighter ex 3
ed altri ancora.....

IL 30 Marzo: Tekken Tag Tournament

Playstation Jap

Pc Engine Jap

Disponibili e su richiesta giochi HENTAI per PC

CD MUSICALI GADGETS VARI ACTION FIGURES

retrogaming

a cura di Fabrizio Pedrazzini
e-mail: brizio@sisinfo.it

I **VECTOR** GAMES

IL MERCATO DEI COIN-OP È SEMPRE STATO influenzato dalle mode, passeggere o meno, più di quanto non lo fosse quello *home* (in particolare agli albori) e proprio per questo è molto più facile dividere in "ere tecnologiche" i titoli che di volta in volta hanno riempito le sale giochi di tutto il mondo. Proprio di una di queste "mode" (sempre che sia lecito definirla tale) voglio parlarvi questo mese: i *vector games*, i giochi con grafica vettoriale.

I titoli vettoriali furono commercializzati in un periodo durato circa cinque anni, iniziato nel 1978 con la distribuzione di **Space War** e terminato nei primi anni '80 con gli ultimi giochi di un certo spessore. Questo periodo vide la massima esplosione nel 1979 e nel 1980 quando **Asteroids** e **Battlezone** furoreggiavano negli USA.

La grafica vettoriale venne utilizzata per vari motivi: inizialmente permetteva di avere una grafica più definita e in seguito diede agli sviluppatori la possibilità di ricreare su schermo paesaggi tridimensionali impossibili da rendere in modo efficace con altre tecnologie dell'epoca (o almeno con tecnologie economicamente viabili per il settore). Nonostante ciò vi erano anche alcuni problemi: l'assenza di sfondo (spesso sostituito da fondali disegnati a mano o fotografati), l'assenza di colore (solo i più moderni *vector games* utilizzavano i colori, ma esclusivamente per i vettori stessi) e l'impossibilità di creare grafica "piena".

Come già accennato, il primo arcade basato su questa tecnologia fu **Space Wars**, trasposizione economica del primo videogioco mai creato (l'omonimo **Space Wars** per PDP-1, creato nei laboratori del MIT come esperimento). L'idea per questo prodotto venne da un intraprendente studente dello stesso MIT, chiamato Larry Rosenthal, che in pratica ideò l'*hardware* e programmò il *software* alla base del progetto nell'ambito della sua tesi di laurea. Il gioco girava su una CPU RISC costruita sulla base di una serie di *logic chip* TTL a basso costo: a questo fu poi aggiunto un *display* vettoriale CRT in bianco e nero che permetteva una stupefacente qualità di immagine (difatti la tecnologia, chiamata Vectorbeam, poteva raggiungere la risoluzione di 1024*768 puntil). Il pacchetto completo fu offerto a diverse società (tra cui Atari, che si rifiutò di investire sul progetto) e venne infine acquistato da Cinematronics in cambio di 50 dollari per ogni unità distribuita. Al tempo la società era alla ricerca di nuovi giochi da distribuire, visto che i titoli precedenti erano stati di scarso successo: questo spiega le basse *royalties* date a Rosenthal.

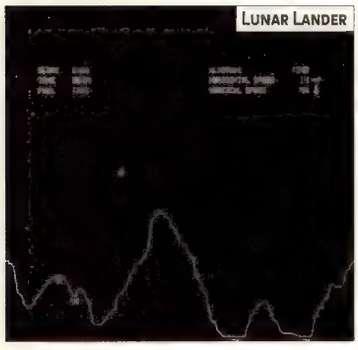
Il *coin-op* era per due giocatori, che si dovevano confrontare pilotando due astronavi: lo scopo era quello di abbattere l'avversario, evitando nel contempo il sole posizionato al centro dello schermo, in un tempo limitato. Indubbiamente all'avanguardia per l'epoca, e con una grafica estremamente ben definita rispetto ai concorrenti con *sprite* blocchettosi e poco realistici, **Space Wars** ottenne un grande successo e negli anni a seguire Cinematronics produsse parecchi altri giochi basati sulla stessa tecnologia e sulle sue evoluzioni. Rosenthal, insoddisfatto delle entrate economiche, lasciò la società per fondarne una propria, la Vectorbeam, ma a seguito di una denuncia di Cinematronics (che accusava, giustamente, Larry di aver sottratto documenti fondamentali riguardanti la tecnologia su cui era basato **Space Wars**), la piccola società fu assorbita e Rosenthal costretto a sviluppare nuovi titoli per gli stessi datori di lavoro da cui era scappato.

Tra i più importanti titoli prodotti dopo **SW** ricordiamo **Warrior** (probabilmente il primo picchiaduro della storia; due guerrieri medievali si confrontavano a colpi di spada con un'efficace vista dall'alto), **Armor Attack** (gioco di guerra del 1980 ottimamente convertito anche per Vectrex) e l'originalissimo **Boxing Bugs**. Nessuno di questi (e degli altri...) riuscì però a sfondare in un mercato in cui titoli di altre marche erano decisamente più interessanti e meglio distribuiti.

L'ultimo titolo vettoriale prodotto dalla società fu **Cosmic Chasm**, distribuito nel 1983 e programmato su una nuova tecnologia basata sul Motorola 68000: con questa scheda Cinematronics avrebbe voluto sviluppare i successivi giochi vettoriali, ma ormai il pubblico non era più interessato al genere. La società si rifugiò dunque nel settore *laser games*, ma nel momento in cui anche questa moda (di cui parlerò in una delle prossime puntate) scomparì, la società della Florida, già in cattive acque da alcuni anni e mai del tutto solida, fallì completamente.

Comunque il successo di **Space Wars** fu notevole e, anche per questo motivo, parecchie società di rilievo dell'epoca si mossero per produrre i propri giochi vettoriali: tra queste Atari e Sega, che riuscirono a sfruttare al meglio la tecnologia introducendo concetti innovativi che in alcuni casi sono rimasti di grande successo anche ai nostri giorni (si veda il caso **Tempest**, la cui conversione per Jaguar viene considerata da molti l'unica ragione per comperare questa sfortunata console!). Atari mise in commercio il suo primo gioco con grafica vettoriale, **Lunar Lander**, nel 1979. Pur senza riscuotere un gran successo, il gioco attirò l'attenzione del pubblico per la propria originalità. Lo scopo era quello di far atterrare sul suolo lunare un LEM, dosando con cura le scorte di combustibile a disposizione per alimentare i razzi di posizione e facendo i conti con la forza di gravità. Il titolo raccolse un buon consenso, ma il fenomenale successo di **Asteroids** nelle sale giochi decretò la sua prematura sparizione: Atari smise di fabbricare i cabinati di **Lunar Lander** dirottando la produzione verso l'altro titolo e mise in commercio dei kit di conversione in **Asteroids** per le macchine già distribuite. **Asteroids** divenne in un lampo uno dei titoli più giocati del tempo e rimane tuttora il gioco vettoriale più venduto, nonché uno dei *videogame* più conosciuti in assoluto: la meccanica era decisamente semplice (anche se, per l'epoca, costringeva ad utilizzare un numero di tasti considerevolmente alto), distruggere una serie di asteroidi con la propria astronave, ma nonostante l'apparente semplicità il titolo era in grado di offrire una sfida indubbiamente duratura. Oltre che essere decisamente originale come meccanica, **Asteroids** introdusse alcuni aspetti divenuti poi dei capisaldi per molti videogiochi a venire: tra questi citiamo l'iperspazio (con la pressione di un tasto era possibile scomparire e ricomparire in un punto a caso dello schermo) e il campo di gioco infinito (uscendo dalla parte alta dello schermo, per esempio, si ricompariva poi in basso).

All'originale fece seguito, l'anno successivo, **Asteroids Deluxe**, che aggiungeva uno sfondo disegnato ed alcuni elementi in grado di rinnovare il titolo rendendolo in ogni caso più difficile. Con **Asteroids** iniziò una lunga serie di titoli di notevole successo che Atari basò su questa tecnologia. **Battlezone**, uscito nel 1980, metteva il giocatore ai comandi di un carro armato impegnato in una lotta solitaria contro un'intera armata di nemici in un paesaggio tridimensionale di notevole impatto: all'orizzonte si potevano notare addirittura dei vulcani in eruzione! Il gioco fu di notevole importanza anche perchè, grazie alla prospettiva tridimensionale (fu il primo gioco in grafica 3D in tempo reale!) e allo stupendo cabinato dedicato, dava realistcamente l'impressione di essere alla guida di un carro armato. Il notevole realismo dell'azione fu tale che anche l'esercito USA si interessò al titolo, commissionando alla casa del monte Fuji una speciale versione che potesse servire ad istruire i nuovi piloti di carri armati. Questa versione fu effettivamente prodotta e presentata nel marzo del 1981, ma a quanto pare ne furono realizzati solo due prototipi. **Army Battlezone** (com'è conosciuto nel circuito dei collezionisti di *coin-op*, per i quali rappresenta una sorte di sacro Graal) era molto più avanzato del predecessore, permetteva di utilizzare diversi tipi di arma da fuoco ed un maggior numero di veicoli nemici faceva la propria comparsa nei



mirini del giocatore.

Tempest fu un altro titolo di importanza storica: difatti fu il primo gioco con grafica vettoriale a colori. Il colore in questo caso era applicato ai soli vettori (e dunque solo al contorno degli elementi grafici), ma rappresentò in ogni caso una novità molto interessante anche perchè applicata ad un gioco che si rivelò estremamente gradito al pubblico. Descrivere **Tempest** non è facile: indubbiamente è molto più semplice imparare il meccanismo di gioco che non descriverlo (e questo capita con tutti i titoli di un certo calibro, come **Tetris**). L'obiettivo del gioco è distruggere, pilotando un'astronave a forma di granchio posta alla base di un tubo, alcune astronavi nemiche che discendono dall'area laterale dello stesso tubo. Ciò che attirò in modo particolare i giocatori fu comunque il ritmo frenetico con il quale il gioco si muoveva: dopo i primi livelli tranquilli, l'azione cominciava a salire su ritmi intensissimi, costringendo a basare la propria tecnica di gioco in particolar modo sui riflessi. **Tempest** è ancora oggi considerato un capolavoro e si possono trovare conversioni per molte piattaforme moderne: in particolare **Tempest 2000**, programmato da Jeff Minter per Atari Jaguar e convertito in seguito per PC, Macintosh e PlayStation, rimane un piccolo capolavoro anche perchè aggiunge la componente grafica psichedelica tipica di Minter ed una spettacolare colonna sonora techno al già frenetico ritmo di gioco.

Altro titolo da citare è **Star Wars**, il primo dei tre giochi basati sulla licenza di *Guerre Stellari*.

Grazie all'impiego della grafica vettoriale e ad un cabinato di grande effetto derivato da quello di **Battlezone**, permetteva al giocatore di immergersi nel mondo di *Guerre Stellari* alla guida di un X-Wing in un ambiente tridimensionale per l'epoca indubbiamente realistico. I diversi livelli del gioco erano ambientati nelle fasi clou del film, come la battaglia contro i caccia imperiali o la traversata nel canale della Morte Nera. Il gioco ebbe un successo notevole e successivamente ne uscì il seguito (sempre in grafica vettoriale), **The Empire Strikes Back**, disponibile solo come kit di modifica per il primo titolo (come nota segnalo che il terzo gioco, **The Return of the Jedi**, non era più basato sulla tecnologia vettoriale). E fu proprio con il secondo titolo ispirato alla saga di *Guerre Stellari* che, nel 1985, l'Atari mise la parola fine alla produzione dei suoi giochi vettoriali.

L'altra grande società nel settore dei giochi vettoriali fu Sega che, in collaborazione con Gremlin, distribuì un discreto numero di giochi basati su questa tecnologia: la maggior parte dei titoli non ebbe un riscontro tale da meritarsi l'ingresso nell'Olimpo dei videogiochi, ma in ogni caso la produzione si dimostrò sufficientemente varia da meritare una citazione. In particolare sono di notevole importanza **Space Fury** e **Star Trek**, trasposizione della popolare saga di fantascienza. **Space Fury**, del 1981, divenne popolarissimo soprattutto grazie alla sintesi vocale ottenuta da un processore dedicato: le frasi, molto varie, commentavano ogni fase del gioco e contribuivano ad attirare l'attenzione dei giocatori. **Space Fury** era uno spara-e-fuggi simile come meccanica ad **Asteroids**, ma con astronavi nemiche che si distruggevano lentamente colpo dopo colpo.

Star Trek, distribuito nel 1982, era invece basato sulla preziosa licenza e metteva il giocatore nei panni di un pilota impegnato in una serie di battaglie simulate contro i Klingons. Il titolo rimane il migliore tra quelli prodotti da Sega e la prospettiva in prima persona, pur non raggiungendo i livelli di **Battlezone**, era decisamente coinvolgente.

Oltre ai due titoli citati il connubio tra la grande "S" e Gremlin portò alla distribuzione di altri quattro titoli, nessuno dei quali particolarmente innovativo (tranne **Eliminator**, l'unico vettoriale che poteva essere utilizzato in contemporanea da quattro giocatori).

Questa breve esperienza con tecnologia d'avanguardia fu solo l'inizio per la casa di Sonic, che è sempre rimasta tra le grandi innovatrici del settore *arcade* (ricordiamo che fu tra le poche società a sviluppare *laser games*, produsse il primo ed unico titolo in olografia, introdusse la grafica vettoriale nelle sale giochi e si avventurò anche nella realtà virtuale con una tecnologia proprietaria).

L'ultimo titolo che cito, **Omega Race**, fu l'unico gioco vettoriale prodotto da Midway. Il gioco era un riuscitissimo incrocio tra **Asteroids** e **Space Wars** ed ottenne un discreto successo, tale da meritarsi alcune riuscite conversioni su Colecovision, Vic-20 e Commodore 64.

Altri sviluppatori cercarono di sfruttare la moda dei giochi vettoriali, ma sinceramente non produssero titoli di sufficiente rilievo da meritare un posto nella storia. La tecnologia vettoriale fu per molti versi fondamentale nello sviluppo del settore *coin-op*, introducendo elementi (come la grafica 3D e l'alta definizione) che non potevano essere sviluppati in altro modo con la tecnologia dell'epoca. In particolare fu di fondamentale importanza il contributo per le ambientazioni tridimensionali, visto che solo in tempi molto più recenti la grafica 3D, precedentemente riservata ad applicazioni più serie, è entrata in grande stile nelle sale giochi, pur se con una tecnologia completamente diversa.

Anche nel mercato *home* ci fu un breve periodo di gloria per i giochi con grafica vettoriale grazie al Vectrex, sistema casalingo concepito per utilizzare la stessa tecnologia a schermo vettoriale dei giochi da bar (tra l'altro per questo sistema vennero prodotte innumerevoli conversioni di giochi Cinematronics): per avere maggiori informazioni su questa macchina vi rimando a **SPC**58.

Come fenomeno passeggero (in pratica durò solo quattro anni, dal 1979 al 1983) quello dei giochi vettoriali rimane comunque fondamentale a differenza di altri, come i *laser game*, i giochi olografici e la realtà virtuale, il cui contributo fu talmente esiguo da non lasciare tracce, se non nella memoria di pochi intenditori. Personalmente la tecnologia vettoriale mi ha sempre affascinato e mi sembra più che giusto invitare tutti voi a provare almeno alcuni dei titoli citati in questo articolo: trovarli nelle sale giochi italiane non sarà facile, ma con l'ausilio di qualche emulatore tipo **M.A.M.E.**, magari...

BIT WORLD
BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI
VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION PAL
UNIVERSALE L.29000
PLAYSTATION USA
UNIVERSALE L.39000
ACE COMBAT 3 TEL.
ALUNDRA 2 TEL.
BEAT MANIA L.69.000
BIO HAZARD 2 D.SHOCK TEL.
BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE
BIO HAZARD GUN SURVIVOR TE
BRAVE FENCER M. USA TEL.
CAPCOM GENER. II TEL.
CAPTIAN TSUBASA J L.149.000
CHANGE GET A ROBOT L.139
CYBER ORG L.89.000
DENPRISM (SQUARE) TEL
DINO CRISIS L.39.000
DRAGON BALL Z 1 L.85.000
DRAGON BALL Z 2 L.85.000
DRAGON BALL GT L.85.000
DRAGON VALOR TEL
EVANGELION L.99.000
FINHANDER L.69.000
FINAL FANTASY 8 TEL
FINAL FANTASY ANTHOL. L.119.
FRONT MISSION 2 L.59.000
FRONT MISSION ALL L.59.000
GALE GUNNER TEL
GRAN TURISMO 2 TEL
GUNDAM BAL MASTER 2 L.129
GUNDAM MOBILE S. 2.0 L.79.000
GUNDAM MOBILES. 1.0 L.79.000
GUNDAM PERFECTIV. L.89.000
GUNDAM 0079 L.79.000
GUNDAM CHAR'S ATTACK L.89
GUNDAM CHIREN'S GREED TEL
JADE COCOON L.99.000
JO JO'S BIZARRE ADV. TEL
LEGEND OF LEGAIA RPG TEL
LEGEND OF MANA TEL
LUPIN 3 L.89.000
LUNAR SILVERSTAR ST. TEL.
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
KING OF FIGHTERS 98 L.139.000
KING OF FIGHTERS 99 MARZO
YUNA FINAL EDITION L.99.000
XENOGEAR USA TEL
MACROSS L.89.900
MACROSS VF17 L.99.000
MARVELS H.S VS S.T.F. L.69.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL
METAL SLUG L.109.000
METAL SLUG X TEL
PARASSITE EVE USA L.109.000
PARASSITE EVE 2 TEL
POCKET FIGHTER L.69.000
ROBOT WAR 6 L.89.000
RESIDENT EVIL D. CUT L.69.000
SAGA FRONTIER II TEL
SAILOR MOON L.129.000
SLAYER'S ROYAL II TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
STRIDER 1&2 TEL
SUIKODEN 2 L.119.000
S.ROBOT WAR ALPHA TEL
WINNING ELEVEN 4 TEL.

SEGUE JAP/USA
BLACK BASS W/BLU MARTIN TEL
CHOCOBO COLLECTION TEL
CHRONO TRIGGER TEL
CHRONO CROSS TEL
DEEP FREEZE L.99.000
DIE HARD TRILOGY 2 TEL
DEVIL MAN TEL
J.L. PERFECT STRYKER 99 TEL
ESPN BASS FISHING L.115
FISHERMAN BAIT L.99.000
FISHERMAN BAIT II L.119.000
GRANDIA USA L.115.000
KING OF FIGHT. 97 L.119.000
KOUDELKA TEL
MARVEL VS. CAPCOM TEL
MORTAL KOMBAT SPECIAL TEL
PATLABOR THE GAME TEL
PSYCHIC FORCE II TEL
RASETZU NO KEN TEL
SOUL RIVER TEL
STAR IXIOM TEL
RANMA 1/2 L.139.000
RIVAL SCHOOL 2 TEL
SAMURAI SPIRIT NEW 9/12
S.ROBOT WAR F L.119.000
S..ROBOT WAR F FINAL
S.ROBOT WAR COMP. BOX L.109
S.ROBOT WAR 5 L.99.000
S.ROBOT WARSHOOTINGL.99.000
STAR OCEAN 2° STORY L.119.000
STREET FIGHTER EX 2 PLUS TEL
THOUSAND ARMS TEL
TIME BOKAN 1 L.89.000
TIME BOKAN 2 L.109.000
TOKIMEKI MEMORIAL 2 TEL
XENOGEAR L.119.000
VANDAL HEARTS II L.119.000
DREAMCAST
NEO GEO
SATURN
GAME GEAR
GAMEBOY
PC ENGINE
MEGADRIVE
CD MUSICALI:
DRAGON BALLZ/SAILOR
MOON/RANMA 1/2/MAISON
IKKOKU/CITY HUNTER/ FINAL
FANTASY /EVANGELION
L.25.000
VIDEO CD JAP
DRAGON BALL Z (8FILM) L.75.000
DRAGON BALL GT (20FILM) L.53.9
RANMA 1/2 (2FILM) L.25.000
CITY HUNTER CONF. 4 FILM L.75
CITY HUNTER2 CONF.4FILM L.75
EVANGELION (13 FILM) L.25.000
LA BLUE GIRL CONF. 6 FILM L.95
INV. NIGHT SCHOOL CONF.6 L.95
GUNDAM WING (8FILM) L.36.900
MAZINGA L.26.900
MAZINGA VS GOLDRAKE L.26.900
GHOST IN THE SHELL 2F.L.48.900

PLAYTATION 2 TEL.
GIOCHI ANNUNCIATI:
TEKKEN TAG T. GRAN TURISMO 2000
600 GP SPLASH DIVE
FANTAVISION ARMORED CORE 2
ETERNAL RING STREET FIGHTER EX3
V-FIRE WILD WILD RACING
CHORO Q HG
GIOCHI PAL USATI
ACTUA SOCCER 2 L.29.000
BLOODY ROAR L.29.000
DEEP FREEZE L.29.000
DIE HARD TRILOGY L.29.000
DOOM L.19.000
F1 L.19.000
F1 97 L.26.000
FIFA 98 L.29.000
G-DARIUS L.19.000
GTA L.29.000
JUDGE DREDD L.25.000
INT. S.STAR SOCCER L.19.000
MEDIEVIL L.36.000
MOTORHEAD L.29.000
PITFALL 3D L.29.000
PORSCHE CHALLENGE L.25.000
RENUS L.39.000
ROAD RUSH 3D L.39.000
S.PUZZLE FIGHTER II TURBO L.25.000
SHADOW MASTER L.29.000
SOUL BLADE L.26.000
TEKKEN 2 L.25.000
TOBAL 1 L.29.000
TOMB RAIDER 3 L.29.000
UEFA CHAMP. LEAGUE L.29.000
STREET FIGHTER ZERO 3 L.39.000
TELEFONA PER ALTRI TITOLI
SUPERACTIONREPLY
PERMETTE DI VEDERE TUTTI
I GIOCHI USA/JAP
ED ALTRI SU PLAYSTATION
PAL L.29.900
ACCESSORI
ACTION REPLY L.39.000
BORSA PORTA CONSOLE E GIOCHI L.39.000
CAVO RGB SCART L.15.000
JOYPAD COMP. L.16.000
MEMORY CAR 1EB COMP. L.9.900
MEMORY CARD 120 BLOCCHI L.33.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
MULTITAP L.39.900
PAD DUAL SCHOCK L.37.000
PISTOLA CON PEDALIERA L.39.000
POCKET STATION L.119.000
RIVISTA GIAPPONESE L.30.000
PRESA ANTENNA PAL L.25.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP L.39.000
TAPPETO PER DANCING GAMES L.69.000
VOLANTE+PED. VIBRANTE L.99.000
MODIFICAUNIVERSALE
USA/JAP/EURO L.60.000
VIDEO CD CARD L.129.000
SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

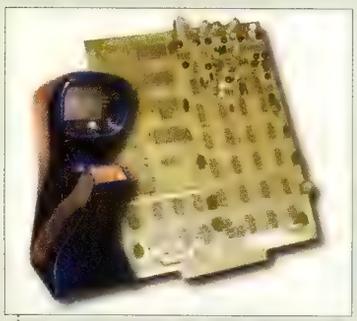
game development

A cura di Adriano Avecone [aavecone@usa.net]

COME FONDARE UNA **SOFTWARE HOUSE**

OGNI APPASSIONATO DI VIDEOGIOCHI, almeno una volta nella vita, ha sognato di fondare una *software house*. I più grandi programmatori di videogiochi hanno iniziato la loro carriera sulle ali dell'entusiasmo generato dalle meraviglie del divertimento elettronico. Chi è stato "folgorato" all'università, chi guardando una vetrina, chi a casa di un amico, ma l'emozione è stata sempre grandissima.

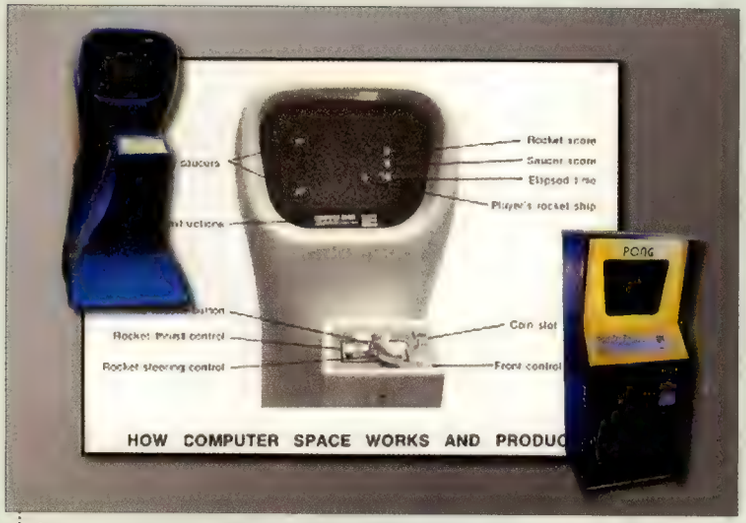
Fondare una *softco* è un compito molto difficile e ricco di ostacoli. Negli anni '70 bastavano, per così dire, un paio di *nerd*, un televisore ed un saldatore. Il mercato e la tecnologia erano molto primitivi, ed iniziare un'attività di questo tipo richiedeva modesti investimenti economici. La storia di Atari testimonia il grande fascino di quegli anni, ma anche la relativa semplicità di idee, mezzi e tecniche. I primissimi giochi elettronici erano costituiti da componenti molto grezzi, i microprocessori erano ancora complessi e costosi. In seguito vi fu un'evoluzione molto rapida, e con le prime console programmabili si iniziò a sviluppare *software* in maniera indipendente dall'*hardware*.



COMPUTER SPACE (NUTTING&ASSOCIATES) È STATO IL PRIMO *COIN-OP* DELLA STORIA. CLONE DEL MITICO SPACEWAR, FU IDEATO DALLA GENIALE MENTE DI NOLAN BUSHNELL NEL 1971.

Agli inizi degli anni '80 era ancora abbastanza semplice creare una *softco*. Per concretizzare il proprio sogno bastavano passione, volontà e determinazione. Gli investimenti economici richiesti erano ancora piuttosto limitati. Non era infatti necessario molto personale ed i costi di produzione, distribuzione e *packaging* erano piuttosto contenuti.

Con la rapida evoluzione tecnologica delle piattaforme da gioco, l'organizzazione di una *software house* è divenuta sempre più complessa. Le *softco* odierne sono delle realtà aziendali a tutti gli effetti con fatturati da capogiro. Ogni scelta è pianificata in base a strategie aziendali ed in ottemperanza alle ferree leggi di mercato. Eventuali errori si traducono in gravi perdite e difficoltà finanziarie. Un esempio lampante di ciò sono le vicissitudini di Eidos, casa produttrice delle avventure di Lara Croft. Nonostante il successo planetario della celebre archeologa, sono bastati due *flop* come i recenti **Nomad Soul** ed **Abomination** per far vacillare il colosso videoludico statunitense.



I CABINATI ORIGINALI DI COMPUTER SPACE E PONG LASCIANO TRASPARIRE UNA REALIZZAZIONE ARTIGIANALE ED ECONOMICA. IN PARTICOLARE LE UNITÀ DI PONG ERANO SOGGETTE A GUASTI MOLTO FREQUENTI A CAUSA DELL'UTILIZZO DI COMPONENTI MOLTO "*CHEAP*".

IL CAPITALE

Fondare una *software house* nel 2000 comporta un grosso investimento economico di base. La realizzazione tecnica vera e propria del prodotto richiede tempi molto lunghi (da uno a tre anni) ed è necessario un personale numeroso.

Nello scorso numero di **Game Development** abbiamo analizzato le varie personalità operative necessarie per lo sviluppo di un videogioco odierno. Per realizzare un prodotto competitivo bisogna avvalersi di molte figure specializzate e di alto livello tecnico. Inoltre è necessario possedere un parco macchine di alto livello tecnologico. Il tutto deve essere inserito in una struttura logistica che consenta di lavorare al massimo della produttività ed in un ambiente confortevole. In poche parole, è necessario avere un grosso capitale da investire. E' inoltre necessaria una pianificazione minuziosa ed una struttura organizzativa impeccabile, nulla può essere lasciato al caso.

Fondare un *team* di sviluppo, invece, è molto più semplice dal punto di vista della progettazione organizzativa e, soprattutto, del finanziamento. Una volta costituito un gruppo di persone adatte allo scopo, il primo passo da effettuare è l'ideazione di un *game concept* valido. L'idea alla base di un videogioco è spesso un fattore che ne determina la riuscita o il fallimento. In seguito è necessario realizzare un dimostrativo che illustri le caratteristiche generali del gioco e le qualità tecniche e creative degli sviluppatori. La *demo* non è un prodotto completo, la sua funzione è dimostrare che sussistono le qualità per realizzare un titolo competitivo. Presentando demo e *concept* ad una *softco* esistente, si potrà diventare parte di essa come *team* di sviluppo. In questo caso è possibile contenere i rischi economici, ma si otterranno anche utili di minore entità.

Un altro aspetto importante da tenere in considerazione è il tipo di formato per il quale si intende produrre *software* ludico. Rispetto ai progetti per PC, quelli per console richiedono, infatti, spese maggiori (si stima che i costi di produzione di un titolo per console siano superiori del 25% rispetto a quelli sostenuti per la realizzazione di un gioco per PC). Dopo aver richiesto ed ottenuto la licenza dalla casa costruttrice (Nintendo, Sega o Sony), è necessario procurarsi componenti *hardware* e *software* dedicati da integrare nella rete di *workstation* "standard".

Particolari compilatori C noti come *cross-development system* o *cross-compiler*, sono indispensabili per trasferire codice e grafica creati su PC o Mac, sull'*hardware* dedicato di una console. La maggior parte dei *cross-development system* sono più di un semplice linguaggio. Di regola presentano *tool* specifici per la creazione di disegni e musica ed è per questo motivo che sono più costosi.

Una volta completato il gioco, il *master* deve passare in duplicazione e produzione in massa, il che richiede il pagamento di una somma *extra* per la fabbricazione alla casa costruttrice della console. Non dimentichiamo, infine, che su ogni copia del gioco venduta ai dettaglianti, Sony, Sega e Nintendo pretendono una parte degli introiti nella forma di una *royalty*.

L'HARDWARE

L'*hardware* gioca un ruolo cardine nell'economia di una *software house*. E' necessario, infatti, scegliere macchine che siano il più avanzate e potenti possibile tenendo d'occhio la spesa complessiva. Con l'attuale ritmo di obsolescenza dell'*hardware* il fattore costi rappresenta un passaggio vitale per la gestione amministrativa. L'aggiornamento oppure l'acquisto di nuove macchine

dopo poco tempo può influire sensibilmente sul bilancio economico. Per questo motivo conviene adottare sempre tecnologie *cutting-edge* per ridurre al massimo l'invecchiamento del parco macchine.

La situazione è analoga per quanto riguarda le macchine di test. Su di esse il codice è messo alla prova per scoprire eventuali *bug*, malfunzionamenti ed errori di programmazione. Per il *testing* è necessario prevedere, durante lo sviluppo, la naturale evoluzione delle piattaforme ludiche. Se ad esempio si prevede un tempo di lavorazione pari a due anni, bisogna utilizzare da subito macchine e tecnologie il più possibile simili a quelle sulle quali il *game* funzionerà in futuro. In questo modo si avrà, per quanto possibile, un quadro della situazione prossima ventura e si potranno ottimizzare il codice in maniera adeguata. Per le console il discorso è più semplice.

La loro caratteristica peculiare, l'invariabilità dell'*hardware*, consente di prevedere con esattezza le prestazioni del codice. L'unico fattore di obsolescenza è quello della console stessa, che (a differenza di ciò che avviene sui PC) sarà comunque in grado di eseguire il codice in maniera ottimale.

STAZIONI DI SVILUPPO DEL CODICE

Per lo sviluppo del codice è necessario utilizzare macchine con grosse velocità di elaborazione e notevoli quantità di memoria. Gli ambienti di sviluppo richiedono molta RAM per la compilazione e la gestione in simultanea di grosse parti di codice. La compilazione è il procedimento che trasforma il codice scritto "ad alto livello" in linguaggio macchina.

I processori, infatti, possono comprendere ed interpretare esclusivamente comandi ed istruzioni in codice macchina. Un linguaggio si definisce ad alto livello quando possiede delle caratteristiche vicine al modo di pensare della mente umana.

Il linguaggio C e la sua evoluzione in direzione multimediale, il C++ (C *plus plus*), sono i più utilizzati in ambito professionale e videoludico. La quasi totalità dei giochi su PC e console sono scritti in tali linguaggi, così come i programmi professionali, le *utility* ed i sistemi operativi.

Un altro linguaggio molto utilizzato nello sviluppo videoludico è l'Assembler, che non è possibile considerare "ad alto livello". Esso permette di operare più "a contatto" con l'*hardware* e per questo vanta le migliori prestazioni in assoluto a discapito però della semplicità d'uso.

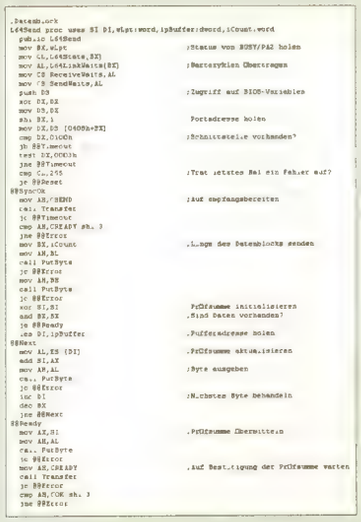
Le stazioni di sviluppo del codice non richiedono una grande capacità per quanto riguarda dischi fissi e memorie di massa. Una seconda CPU rappresenta un valido *add-on* che permette di abbattere sensibilmente i tempi di compilazione. Gli sviluppatori non hanno bisogno di monitor di particolari caratteristiche o dimensioni. L'importante è che consentano una buona leggibilità e chiarezza d'immagine. I monitor al plasma sono molto in voga tra gli sviluppatori per la loro definizione cristallina e per la stabilità d'immagine, che consente di non affaticare la vista anche dopo molte ore di lavoro.

STAZIONI PER GRAFICA 2D

Le stazioni per la produzione grafica 2D necessitano di prestazioni medio-alte. I requisiti di base per una valida produzione bidimensionale consistono in grosse quantità di memoria, dischi locali molto capienti (anche se non velocissimi) e considerevole velocità di calcolo. Ciò è reso necessario dai programmi di *paint* 2D (utilizzati per la realizzazione di *texture* ed illustrazioni) che richiedono grossi quantitativi di memoria RAM e generano *file* di notevoli dimensioni.

Un altro aspetto fondamentale da considerare è la scheda video. Essa deve avere molta RAM *on-board* per raggiungere agevolmente le più alte risoluzioni video. Inoltre deve essere molto veloce e lavorare in *true color*, la modalità che permette di gestire tavolozze di più di 16 milioni di colori. In aggiunta, una veloce CPU (meglio se doppia) permette di minimizzare i tempi di calcolo di effetti, filtri e comandi grafici. Oltre all'*hardware* canonico, esistono una serie di dispositivi che agevolano il lavoro dell'artista.

L'ALTAIR 80 (1975) È STATO IL PRIMO PERSONAL COMPUTER DELLA STORIA. PER UN'OSCURA LEGGE COMMERCIALE ERA COMMERCIALIZZATO IN KIT ED ERA NECESSARIO ASSEMBLARLO MANUALMENTE.



UN LISTATO IN LINGUAGGIO C ED UNO IN ASSEMBLER. L'UTILIZZO DI PAROLE DERIVANTI DALLA LINGUA INGLESE ED UNA SERIE DI OPERATORI TIPICAMENTE MATEMATICI RENDE IL C NON TROPPO DISSIMILE DAL MODO DI RAGIONARE DELL'UOMO.

Gli *scanner* professionali e le fotocamere digitali consentono di acquisire immagini reali per poi elaborarle digitalmente. Ciò permette di raggiungere alti livelli di fotorealismo, ad esempio, nelle *texture* di un ambiente naturale. Le tavolette grafiche sono periferiche molto utilizzate nell'ambito professionale. Si tratta di dispositivi che permettono di disegnare al computer come se si stesse lavorando su di una tela o un foglio da disegno. E' come avere tra le mani un *synthetic brush*, ovvero un pennello virtuale che registra anche la pressione e l'inclinazione con cui si dipinge, proprio come avviene nella realtà.

Le stazioni 2D sono dotate di monitor di grandi dimensioni ed altissima qualità. Tale aspetto è molto importante poiché un monitor che non riproduca con fedeltà colori e sfumature di luce potrebbe compromettere la qualità del risultato finale.

STAZIONI PER GRAFICA 3D

Il massimo della potenza senza compromessi. E' questo l'imperativo per produrre grafica 3D ad alto livello. Infatti è necessario poter disporre, tanto nelle *softco* ludiche quanto nelle produzioni cinematografiche, del massimo consentito dalla tecnologia attuale. Le *workstation* per la grafica 3D, sono macchine *high-end* assemblate e concepite per liberare il più possibile l'utilizzatore da vincoli e limitazioni *hardware*.

LE ATTUALI SEDI DELLE *SOFTCO* SONO GRANDI E CONFORTEVOLI. IN FIGURA POSSIAMO AMMIRARE LA SEDE DI UBI SOFT DI PARIGI (IN ALTO) E GLI STUDIOS DI SHINY ENTERTAINMENT (IN BASSO).

I processori, da due a quattro per macchina, sono i più veloci ed affidabili disponibili sul mercato. La quantità di calcoli da effettuare per il 3D è enorme. Per questo motivo, processori più potenti permetteranno di eseguire i compiti richiesti in meno tempo e con una migliore qualità visiva.

La quantità di memoria disponibile è un fattore determinante. Il 3D è l'applicazione più bisognosa di memoria in assoluto. Tale quantità aumenta in maniera proporzionale con il numero di processori utilizzati. Stazioni di lavoro con un *gigabyte* di memoria RAM, pura fantascienza fino a pochi anni fa, sono abbastanza comuni nelle case di

SOFTIMAGE DIGITAL STUDIO (DS) È UNO DEI PIÙ POTENTI SISTEMI *HARDWARE/SOFTWARE* PER IL MONTAGGIO VIDEO E LA POST-PRODUZIONE.

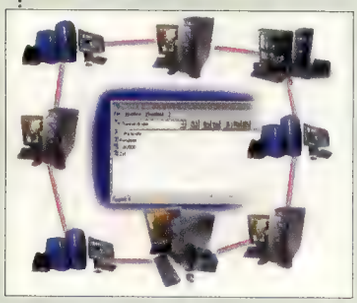
produzione. Un altro fattore che può fare la differenza è l'*hardware* 3D. Le schede grafiche devono possedere caratteristiche 3D molto avanzate per gestire senza difficoltà modelli complessi. Inoltre è indispensabile disporre di molta memoria su scheda per raggiungere alte risoluzioni video e gestire *texture* di alta qualità. Nelle stazioni dedicate alla produzione di grafica *realtime*, l'efficienza e la qualità della scheda grafica diventano fattori di assoluta priorità. Nel *realtime* si utilizzano modelli a bassa definizione la cui gestione non richiede grossa potenza di calcolo, ma grossi quantitativi di memoria ed una visualizzazione precisa e veloce.

Dischi fissi ad altissime prestazioni e di grossa capacità sono un complemento ideale per ogni *workstation*, poiché i *file* di animazione generati dai *software* 3D possono raggiungere dimensioni ragguardevoli, anche parecchi *gigabyte*.

Spesso il montaggio video digitale di sequenze in computer grafica viene effettuato sulle medesime *workstation* su cui si realizza la grafica 3D. In questi casi è necessario dotare le stazioni di dischi fissi aggiuntivi ad altissime prestazioni. Le schede *hardware* dedicate all'acquisizione video ed al montaggio digitale permettono di sfruttare al massimo tale *feature*.

Lavorando con grosse definizioni d'immagine è necessario dotare ogni *workstation* di monitor di altissima qualità e dimensioni molto generose. Un dispositivo di visualizzazione inadeguato può rendere difficile la gestione di dettagli molto piccoli e scene complesse.

LE RETI INFORMATICHE PERMETTONO DI COLLEGARE FRA LORO E SCAMBIARE DATI TRA PIÙ ELABORATORI.



STAZIONI PER LA COMPUTER MUSIC

La musica realizzata al *computer* richiede macchine non particolarmente potenti o avanzate. É necessario focalizzare gli investimenti sulla memoria e sull'*hardware* dedicato alla produzione sonora. Quest'ultimo permette la gestione e la sincronizzazione di dispositivi MIDI come *sequencer*, sintetizzatori e moduli di suoni. L'*hardware* sonoro deve possedere una potenza tale da consentire il lavoro senza limitazioni. Per quanto riguarda la gestione dell'audio digitalizzato è necessario disporre di molta memoria, di dischi capienti e di una buona potenza di calcolo. I dati da gestire non sono di quantità e complessità elevata, ma è molto importante che l'*hardware* audio consenta di lavorare al massimo della fedeltà e senza limiti di alcun tipo. Per questo sono basilari le prestazioni del DSP (*digital signal processor*), il processore che consente di gestire in maniera digitale l'audio campionato da sorgenti reali (strumenti, voce, rumori). Un DSP con grande potenza di calcolo permette la realizzazione di missaggi audio professionali ed effetti sonori speciali in tempo reale, senza un eccessivo sovraccarico della CPU.

IL *RENDERING* CONDIVISO È UNA TECNICA CHE CONSENTE DI UTILIZZARE PIÙ MACCHINE COLLEGATE IN RETE CHE CONTRIBUISCONO AD UN UNICO COMPITO. LA POTENZA DI ELABORAZIONE TOTALE È UGUALE ALLA SOMMA DELLE CPU DI OGNI SINGOLA MACCHINA. LE APPLICAZIONI PIÙ DIFFUSE DI TALE TECNICA SONO RENDERING 3D, SIMULAZIONI MATEMATICHE E COMPLESSI MONTAGGI VIDEO.

LE RETI INFORMATICHE (NETWORK)

In ogni azienda che utilizzi sistemi informatici è presente una rete (*network*) con la funzione di collegare tra loro i vari elaboratori. Le reti informatiche permettono di condividere i dati presenti sulle memorie di massa di ogni singola macchina tra tutti gli elaboratori collegati. La loro importanza è tale da renderle elementi indispensabili di ogni azienda o centro di elaborazione moderno. Grazie ai *network* è possibile, ad esempio, mantenere tutti i dati su una macchina centrale (*server*) ed accedere ad essi mediante qualsiasi elaboratore in rete. Lo scambio di tali dati avviene mediante *hardware* dedicato, denominato *Network Adapter* (adattatore di rete), ed una serie di cavi specifici.

In questo modo tutti gli utenti possono lavorare sui medesimi dati come se avessero a disposizione un disco fisso in comune. Questo tipo di soluzione è ideale quando si ha a disposizione un numero elevato di macchine. In reti di dimensioni medio-piccole è possibile condividere i dati presenti sui dischi rigidi di ogni macchina tra tutti gli utenti. Utilizzando tale sistema, è possibile scambiare grosse quantità di dati molto rapidamente ed in maniera del tutto trasparente. Infatti gli utenti "vedono" sulla propria macchina i dischi condivisi delle altre proprio come se facessero parte fisicamente del proprio elaboratore.

Esistono numerosi tipi di reti *locali*, cioè *limitate* ad uno spazio fisico circoscritto. Le tecnologie più avanzate, come le reti in *fibre channel*, consentono altissime velocità di trasferimento sull'ordine delle decine di *megabyte* al secondo. Per questo motivo sono utilizzate principalmente nei centri di produzione e montaggio video, e nelle stazioni televisive.

Un altro utilizzo molto diffuso dei *network* è quello del *rendering* distribuito. Mediante tale tecnica è possibile sfruttare la potenza di calcolo di più macchine per contribuire ad un'unica operazione. Le applicazioni più diffuse del *rendering* distribuito spaziano dal calcolo di complesse scene 3D all'esecuzione di montaggi video fino alle simulazioni scientifiche e matematiche.

Nelle *softco* videoludiche è molto importante avere a disposizione una rete valida ed efficiente. I grafici ed i musicisti possono inviare i loro lavori ai programmatori, che li inseriranno in tempo reale nel codice. Ad esempio, i grafici 2D possono lavorare sulle *texture* da applicare su un modello tridimensionale in maniera "trasparente" per il modellatore 3D. In questo modo, durante il lavoro di animazione, le *texture* potranno essere aggiornate in tempo reale. Ogni *texture* realizzata dal grafico 2D può essere immediatamente applicata sul modello 3D in lavorazione sulla *workstation* dedicata alla grafica tridimensionale, velocizzando notevolmente il lavoro.

Per quanto riguarda la programmazione, è possibile lavorare in maniera separata a diversi moduli del codice (*engine*, collisioni, AI, controlli, *network play*) che quando verrà ricompilato incorporerà sempre la versione più aggiornata di essi. Così facendo si potrà assegnare ad ogni sviluppatore una porzione specifica di codice, lasciando all'ambiente operativo il compito di utilizzare e sincronizzare i diversi moduli.

NEXT MONTH

Nel prossimo numero di **Game Development** tratteremo dell'aspetto più "impalpabile" di una *softco*, ovvero il *software* applicativo. Scopriremo in cosa consistono i kit di sviluppo (*SDK*), i programmi grafici applicativi e gli ambienti operativi più diffusi. Inoltre vedremo quali sistemi operativi sono utilizzati nello sviluppo di videogiochi e quali sono i primi passi da effettuare per creare un videogioco all'atto pratico.

CD Holder and SPACE case

contro le mamme che...

ROMPONO !!!

CD Holder
Porta CD PLAYSTATION ™
Struttura modulare estendibile
Un modulo contiene 24 cd

... ordina, archivia e proteggi i tuoi GIOCHI e le tue MEMORY CARD

* L. 16.900

SPACE CASE
Porta MEMORY CARD
Custodia RIGIDA A CD
contiene 4 ALLOGGI
per conservare 4 MEMORY

* L. 9.900

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

* prezzo consigliato al pubblico

ORDINA-ARCHIVIA-PROTEGGI-PORTA

D+ CENTER
DIVERTIRVI

AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte
da Brembate, 1 (BG)
QUEEN COMPUTER
L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno,
68 Garlasco (PV)
PUNTO GIOCO
Via Cerione,
12-14 (NA)

ETB
Via Roma 19, Velletri (RM)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
ELETTRODOMESTICI TV
Corso Belgio, 98 (TO)
MEDIASERVICE
Via C. Emanuele III, 25 (CN)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz 20, Tempio Pausania (SS)

SELENE CITTA' NEGOZIO
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECITTA'
Via Vallassina, 125 (MI)
IPER ORIO
Via Portico 71, Orio Al Serio (BG)
BABY PARK
Via Cesarea, 85R (GE)
DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI
Via Div. Cuneese, 2
Genola (CN)

GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33
Gallarate (VA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Invaruno (MI)
G.G.INFORMATICA
Via S. Eurosia, 12
Cesano Maderno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)

EUROMERCATO
SOFTWARE UNIVERSE

BLUKIDS upim
www.upim.it

CENTRO COMMERCIALE ommezota

Carrefour

MediaWorld

PERGIOCO

D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. ++39 2 38199.200 Fax. ++39 2 38 199.201

game design diary

A cura di **Paul O'Connor**
Senior Game Designer Oddworld Inhabitants
feedback: gamedev@tin.it

PART TWO: ORDER VS CHAOS

L'UOVO E LA GALLINA

L'annoso problema di stabilire se sia nato prima l'uovo o la gallina trova molte analogie nello sviluppo del *software*. Chi viene prima? Nel caso dei videogiochi la grafica dipende dal *design*, che dipende dalla programmazione, che dipende da cosa vogliono realizzare gli altri reparti di una *software house*. Il tutto deve far capo a un *publisher* che distribuisca il gioco, che a sua volta sarà dipendente da una data di rilascio entro cui finire il prodotto. La data di rilascio dipende, ovviamente, dal *design* del gioco, che deve tener conto delle richieste del mercato, che naturalmente devono essere previste parecchio tempo prima che il titolo esca effettivamente nei negozi... Insomma, è il caos.

Com'è possibile trovare un punto di partenza, visto che ogni cosa sembra dipendere l'una dall'altra? Prendendo delle *decisioni*.

YOU START BY DECIDING

Il mese scorso avevo elencato molte delle responsabilità di un *Game Designer*: realizzare i livelli, progettare il sistema di controllo, creare la documentazione e altro ancora. Ciò a cui non ho fatto menzione è probabilmente il più importante dei compiti spettanti ad un *Designer*: decidere. Qualcuno deve assumersi l'onere di fare delle scelte. Ci dev'essere qualcuno che decida se un titolo è o non è giocabile, e quel qualcuno è il *Game Designer*.

ABE AVANZA FURTIVAMENTE VERSO UNO SLIG PARTICOLARMENTE "NERVOSO" (MA QUANTO CASPITA FUMA?)

Questo significa che il *Game Designer* ha l'ultima parola su tutto nello sviluppo di un videogioco? Nient'affatto. Se alla fine del lavoro il gioco non è divertente, non importa quanti sforzi abbia fatto il *Game Designer*, il titolo va riesaminato e modificato. Diciamo quindi che, piuttosto che avere l'ultima parola, il *Game Designer* ha la "prima parola", qualcosa di assai più importante visti il tempo e i soldi necessari per lo sviluppo di un videogioco. E' compito del *Designer* creare l'ordine dal caos in anticipo, stabilendo delle priorità nella realizzazione del progetto e creando una "visione d'insieme" che guidi l'operato di tutto il team, dall'inizio alla fine.

Quando abbiamo iniziato a lavorare per **Munch's Oddysee** c'erano un sacco di cose che ci frullavano per la testa, contribuendo a creare caos. Eccone alcune:

La Storia: la storia di Abe, il protagonista dei nostri primi due giochi, doveva ovviamente continuare nel titolo successivo. Ma come sarebbe cambiato Abe dopo **Abe's Exoddus**? Sarebbe stato nuovamente il *leader* della rivolta contro il malefico Magog Cartel o sarebbe tornato ad essere un semplice e ignorante Mudokon?

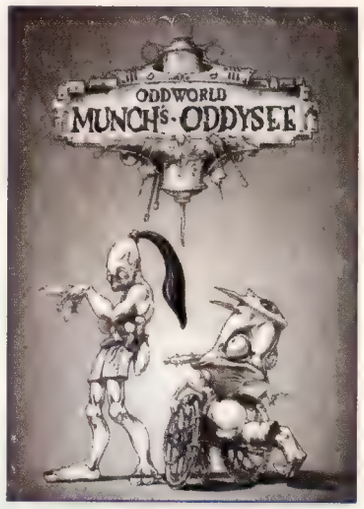
Il Character Design: come avremmo dovuto introdurre Munch, il nuovo protagonista dell'universo di Oddworld? Di quali poteri avremmo potuto dotarlo? E per quanto riguarda l'aspetto fisico? Quale sarebbe stata la sua storia e come si sarebbe legata con quella di Abe?

La Tecnologia: cosa sarebbe stato necessario per far girare il nostro nuovo *engine* poligonale? Quale piattaforma (o piattaforme) avrebbe avuto la potenza sufficiente per soddisfare le nostre esigenze?

La giocabilità: quali aspetti dei primi due **Oddworld** avremmo dovuto conservare in questo nuovo titolo? E quali aggiungere?

In Oddworld Inhabitants abbiamo cercato di rispondere a questi interrogativi (strettamente correlati fra loro) con un lavoro di squadra. Il nostro presidente, nonché "guru creativo", Lorne Lanning, ha iniziato a lavorare allo *script* spiegando dettagliatamente le origini di Munch, l'evoluzione della storia di Abe e come i due si sarebbero incontrati. I nostri *Production Designer*, guidati da Farzad Varahramyan, hanno intrapreso l'impegnativo processo di creazione non solo di Munch, ma anche di tutte le nuove creature, i palazzi e i veicoli che appariranno nel nostro prossimo gioco. I programmatori hanno iniziato a realizzare il "cuore" del motore, in modo che fosse possibile lavorare sulla meccanica di gioco da subito...e ai *Game Designers* non è rimasto altro da fare che occuparsi di tutto il resto!

Abbiamo cominciato vomitando tonnellate di schizzi ed idee sulla carta. Guidati dall'*Assistant Director* Chris Ulm, siamo partiti con l'identificare quali sarebbero stati gli aspetti principali della meccanica di gioco di **Munch's Oddysee**. Alcuni di que-



ATTRAVERSO UN CIRCUITO DI TELECAMERE INTERNE I GLUKKON TENGONO SOTT'OCCHIO I LORO OPERAI. NOTATE LA REALISTICA PROIEZIONE DELL'OMBRA DEL FINESTRONE (DA SINISTRA) SULLA SCENOGRAFIA.

sti erano ovvi e facilmente riconoscibili, come il fatto di controllare dei personaggi in un mondo tridimensionale. Altri, come la possibilità di riciclare gli oggetti nelle varie ambientazioni, allenare e guidare le armate o passare da un personaggio all'altro per un lungo periodo di tempo, erano un po' meno "appariscenti". Alcuni aspetti, come il supporto del gioco in *multiplayer* e di quello *online*, o la "customizzazione" dei vari personaggi, venivano da quella che potremmo definire la "filosofia" di Oddworld Inhabitants.

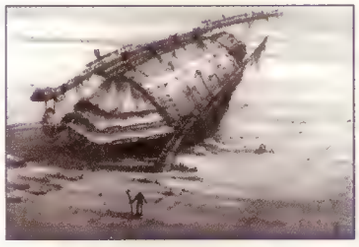
Sapevamo sin dall'inizio che avremmo identificato troppi aspetti della meccanica perché potessero essere inseriti in un solo gioco, ma non era un problema, perché sapevamo di non essere al lavoro su un singolo gioco, ma su tutta la produzione ludica futura di Oddworld Inhabitants. Poiché i vari **Oddworld** avranno sempre degli aspetti in comune nella meccanica di gioco, i nostri titoli si "incastreranno" facilmente fra loro nel corso del prossimo decennio. In quest'ultimo, ogni episodio vanterà il giusto (si spera) mix di elementi familiari e nuovi nella meccanica di gioco.

Una volta identificati, prescelti ed elencati per ordine d'importanza i vari aspetti salienti di **Munch's Oddysee**, il passo successivo è stato quello di creare degli schemi su carta per ognuno di essi. Abbiamo cominciato con gli elementi base del sistema di controllo e dell'interfaccia di gioco, poi ci siamo gradualmente spostati verso la fisica, il sistema di simulazione del mondo virtuale ed il comportamento dei personaggi controllati dalla CPU. Passo dopo passo siamo stati attenti ad esaminare e riesaminare tutte le opzioni a nostra disposizione, discutendo su quale fosse la migliore nel corso di riunioni interminabili e attraverso un costante ritocco dei nostri obiettivi finali.

Volete sapere come queste decisioni si siano poi trasformate nel documento di *design* vero e proprio? Beh, vi dirò tutto nel prossimo appuntamento con **Game Design Diary**! Nel frattempo inviatemi due righe via *e-mail* per dirmi come sto andando: domande, commenti e suggerimenti per i prossimi numeri di **GDD** sono sempre benvenuti.

Paul O'Connor

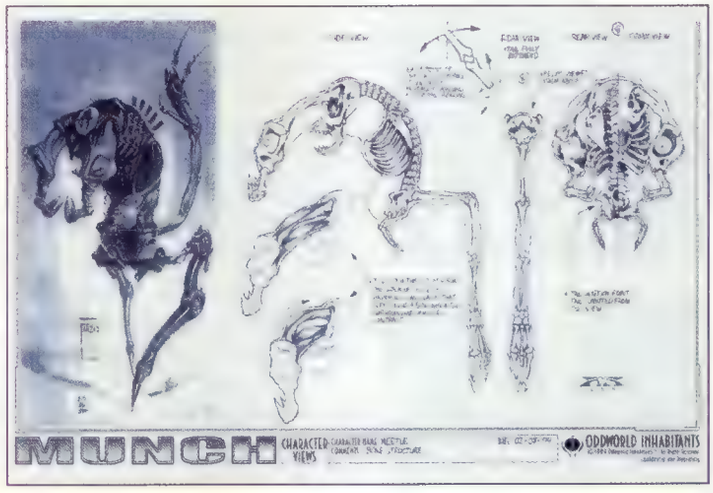
[2.3.2000]

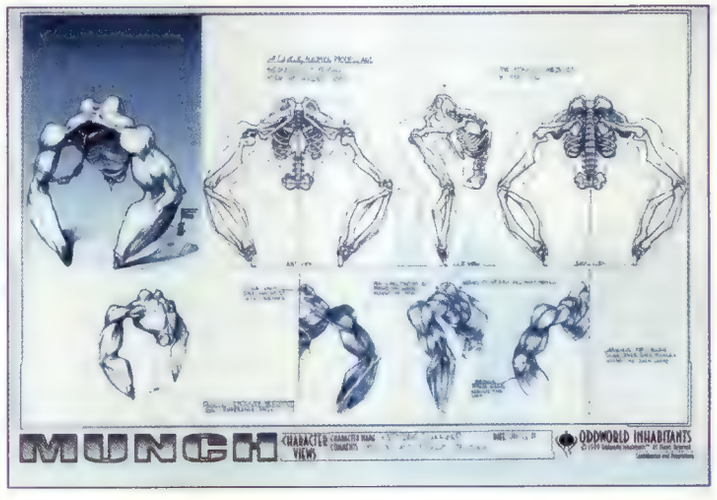


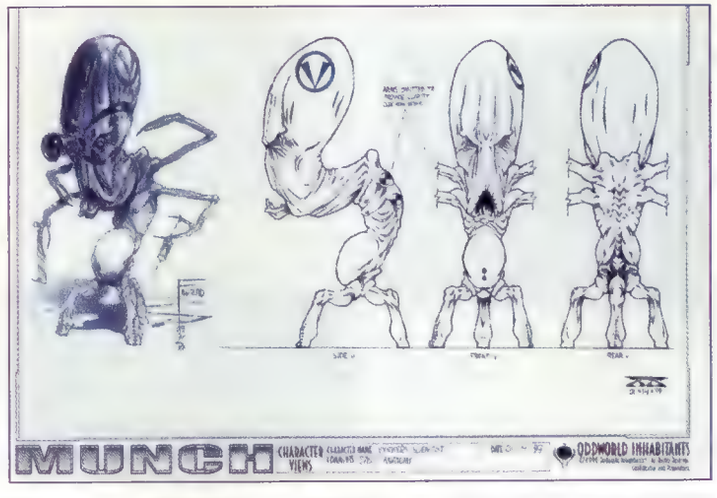
LA SIMULAZIONE DEI FLUIDI RAGGIUNGE LIVELLI DI REALISMO DAVVERO NOTEVOLI IN MUNCH'S ODDYSEE. IN GIORNI PARTICOLARMENTE CALIENTI, IL LIVELLO DELL'ACQUA CALA TRASFORMANDO IL FONDALE IN FANGHIGLIA IN TEMPO REALE. DAVVERO NOTEVOLE.

ARTDESIGN

Il *Design Document* di Oddworld Inhabitants comprende una vastissima libreria di bozzetti che illustrano non solo l'aspetto estetico di ogni singola creatura indigena del mondo Oddworld, ma anche la sua struttura scheletrico-muscolare interna, il movimento compiuto dalle articolazioni ed altre caratteristiche "minori". Il talento artistico di Farzad Varahramyan, così come la sua maniacale cura dei dettagli, risulta facilmente apprezzabile dando uno sguardo ad alcune delle sue opere.

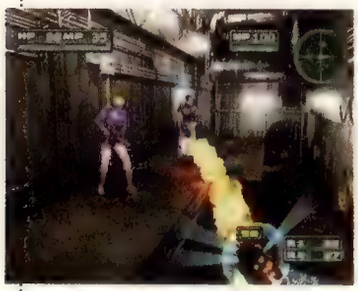




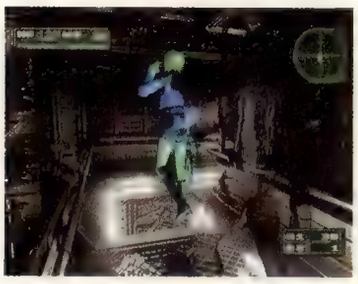


PARASITE EVE II

Nonostante **Parasite Eve** non abbia ottenuto il successo di vendita inizialmente auspicato, SquareSoft ha deciso di proporre nuovamente la formula dell'avventura grafica con elementi RPG. Saranno sufficienti i miglioramenti apportati per consentire a questo seguito di godere di miglior accoglienza?



ALCUNE SEZIONI DI GIOCO SI AFFRONTANO IN COMPAGNIA DI UN PERSONAGGIO GESTITO DALLA CPU.



Versione:	Giapponese
Casa:	SquareSoft
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Cinematic Adventure

PARASITE EVE È IL TIPICO ESEMPIO DI COME il protagonista di un videogioco possa godere di più popolarità del prodotto per cui è stato ideato: mentre non mancano le critiche alla brevità e alla meccanica mal bilanciata del primo esperimento di *cinematic RPG* di SquareSoft, tutti sono concordi circa il fascino della sensuale e determinata protagonista del gioco. Ad un anno dal suo debutto nel mondo videoludico, la poliziotta di New York Aya Brea ritorna in un nuovo episodio di **Parasite Eve**, caratterizzato da profonde modifiche alla struttura di gioco. Compreso il fallimento del concetto di *cinematic RPG*, Square ha deciso di reintegrarlo in una nuova formula denominata *cinematic adventure*. Come il cambio di nome lascia intuire, l'ingombrante presenza di elementi da gioco di ruolo che caratterizzava lo scorso episodio è stata diminuita, rendendo il *gameplay* più snello e giocabile. Affidato ad un neonato team residente a Osaka, **PE2** si avvicina maggiormente al concetto di *survival horror* ideato da Capcom che al proprio predecessore, conservando comunque quel minimo di elementi RPG che gli consentono di distinguersi dai numerosi cloni di **Resident Evil**. SquareSoft è riuscita quindi ad ottenere un perfetto connubio tra gioco di ruolo ed avventura grafica? Non proprio, alcuni problemi permangono e sono nuovamente da attribuire all'incompatibilità tra due generi così diversi...

UNA NUOVA MINACCIA

La trama narrata in **Parasite Eve II** segue le vicende descritte nell'episodio precedente. Sconfitta Eve, Aya Brea lascia la NYPD per entrare in una squadra speciale dell'FBI creata per affrontare ulteriori minacce da parte degli esseri generati dalla mutazione dei mitocondri. A tre anni dagli incidenti accaduti in quella drammatica vigilia di Natale, Aya si è integrata perfettamente nel *Mitochondria Investigation and Suppression Team* (*M.Y.S.T.*) e ha imparato ad utilizzare una parte dei poteri che le hanno donato i mitocondri. Il gioco ha inizio con una chiamata d'intervento per il *M.Y.S.T.* in supporto ad un gruppo della SWAT attaccato da misteriose creature all'interno di un grattacielo di Los Angeles. Corsa sul posto, Aya si trova a combattere contro esseri diversi da quelli affrontati finora: chiamati *Neo Mitochondria Creatures*, non sono creati da mutazioni spontanee dei mitocondri, ma si tratta di trasformazioni forzate da un agente esterno. La presenza sul posto di un misterioso soldato dotato di caratteristiche fisiche fuori dal comune confermano i sospetti di Aya: qualcuno vuole sfruttare i mitocondri a scopo militare e sarà compito della nostra affascinante poliziotta impedirlo. Come appare evidente dal prologo, la storia narrata in **Parasite Eve II** si avvicina molto a quella di **Resident Evil**: il vero nemico infatti non è più l'enigmatica Eve, ma un'organizzazione segreta sullo stile di Umbrella. Quest'elemento, unito all'impiego di ambientazioni in luoghi pressoché disabitati, dona alla trama un aspetto meno tragico e scioccante. Non bisogna più salvare una metropoli da un disastro incombente, ma scoprire quale legame unisca l'apparizione di queste nuove creature con i mitocondri. Tutto sommato l'intreccio narrativo risulta abbastanza intrigante, rivelando tramite *flashback*, dialoghi e piccoli indizi, la natura e gli obiettivi dei misteriosi avversari di Aya. A seconda di come ci si comporta in tre eventi chiave, la storia può avere due sviluppi in parte differenti. Questi punti non sono evidenziati durante il gioco: è compito del giocatore riuscire a capire come comportarsi prestando attenzione ai dialoghi. A seconda del percorso scelto si può accedere ad una sequenza finale ridotta oppure a una più completa nella quale sono fornite informazioni circa il futuro dei protagonisti e un breve *full motion* conclusivo. Non si può certo parlare di totale libertà decisionale, ma è sempre meglio di un'evoluzione del gioco totalmente lineare.

TERMINATO IL GIOCO, SI RENDONO DISPONIBILI ALCUNE MODALITÀ ALTERNATIVE.

INCONTRI RAVVICINATI

Il passaggio da una meccanica in stile gioco di ruolo ad una più simile a quella di un'avventura grafica ha influenzato anche il modo in cui viene rappresentata l'ambientazione di gioco. La scelta è nuovamente ricaduta sull'impiego di fondali bidimensionali prerenderizzati su cui si muovono personaggi poligonali; rispetto al *prequel* però, in **Parasite Eve II** sono state utilizzate inquadrature più ravvicinate e ambienti meno ampi sullo stile, *once again*, di **Resident Evil**. Gli spostamenti all'interno del gioco avvengono unicamente agendo direttamente sul proprio personaggio oppure per mezzo di cambi di locazione automatici: di conseguenza è scomparso il movimento su mappa di gioco tipico degli RPG. Ad eccezione del grattacielo di Los Angeles, con-

siderabile come il prologo dell'avventura vera e propria, le ambientazioni che caratterizzano **Parasite Eve II** costituiscono un'unica grande locazione, le cui aree vengono sbloccate man mano che si risolvono enigmi, si combattono nemici e si interagisce con altri personaggi. Una volta liberati tutti gli accessi, il giocatore può muoversi liberamente in tutte le zone di gioco recuperando oggetti ignorati o cacciando nemici allo scopo di accumulare denaro e punti esperienza. Un accurato sistema di mappatura automatica aiuta ad orientarsi nell'ambiente di gioco, visualizzando locazioni in cui sono presenti nemici, aree bloccate, *save point*, depositi degli oggetti in eccesso ed in alcuni casi il luogo in cui bisogna dirigersi. La difficoltà degli enigmi da risolvere per progredire nel gioco spazia dalla semplice ricerca di chiavi alla risoluzione di quesiti che richiedono un maggiore sforzo mentale: per comprendere questi ultimi è necessaria una discreta comprensione della lingua, quindi per chi non conosce il giapponese è consigliabile attendere la versione occidentale.

BOUNTY KILLER

Rispetto al proprio *prequel*, **Parasite Eve II** abbandona molti degli elementi RPG legati al combattimento, consentendo al giocatore di poter vedere i propri avversari prima dell'inizio dello scontro e presentando un sistema di battaglia interamente in tempo reale. Ad eccezione dei boss e di alcune imboscate, Aya può decidere se attendere di essere vista dal nemico per combattere oppure prendere l'iniziativa puntandogli contro l'arma. Il nuovo *battle system* ideato da Square è per certi versi simile a quello impiegato in **Resident Evil**. Il giocatore ha il diretto controllo su Aya che può attaccare liberamente il nemico in ogni momento tramite un sistema di puntamento automatico particolarmente preciso: una volta agganciato un bersaglio, è possibile muoversi senza distogliere mai la mira su di esso così da evitare i suoi attacchi e spostarsi liberamente per le ampie arene di gioco. Per ovviare ai problemi causati dalle visuali fisse è stato inserito un radar che consente di verificare in ogni momento la posizione degli avversari. I nemici variano da mostri mutanti a guerrieri tecnologici: ognuno possiede una strategia di attacco differente e un determinato punto debole che sta al giocatore scoprire. Come nei giochi di ruolo, sia gli attacchi del giocatore che quelli dei nemici possono provocare cambiamenti di stato che devono essere neutralizzati con oggetti e incantesimi. Terminato il combattimento si ricevono dei punti esperienza e dei *Bounty Point*. I primi servono per utilizzare e in seguito aumentare di livello i dodici poteri di Aya, che costituiscono le magie del gioco. L'impiego degli incantesimi durante il combattimento costa punti magia e tempo di evocazione, limitazioni che controbilanciano la loro tremenda efficacia. I *Bounty Point* sono ora impiegati come moneta di scambio per l'acquisto di oggetti, armi e protezioni. La personalizzazione del proprio arsenale ed equipaggiamento è concepita in modo più realistico rispetto al passato. Gran parte delle armi possiedono degli innesti destinati ad ospitare dispositivi aggiuntivi: questi sono impiegati utilizzando il fuoco alternativo dell'arma. Da notare che il peso globale dell'arma influisce sull'agilità di Aya, diminuendone la velocità degli attacchi e il tempo di ricarica delle munizioni. Anche le armature possono essere modificate allo scopo di aumentare il numero di oggetti trasportabili in battaglia, di potenziare le proprie caratteristiche e di godere di vantaggi aggiuntivi di tipo curativo. Le caratteristiche di Aya quindi non si evolvono più tramite aumento dei punti esperienza, ma dipendono principalmente dal modo in cui viene equipaggiata. Questo obbliga il giocatore a riporre una maggiore attenzione nella gestione del proprio equipaggiamento rispetto alle avventure grafiche, elemento che potrebbe infastidire gli appassionati di questo genere di giochi.

GENERI INCOMPATIBILI

Tra i miglioramenti più sostanziali apportati in **PEII** vi è un notevole incremento di qualità nel comparto grafico. I personaggi presentano *texture* maggiormente definite e forme più arrotondate rispetto al passato. Ottime anche le animazioni che, per quanto riguarda Aya, variano a seconda del peso dell'arma con cui è equipaggiata. Allo scopo di renderli più evocativi, ai fondali sono stati aggiunti diversi effetti di luce e sezioni in *full motion*: particolarmente impressionante l'ingresso nel luogo dell'incidente a Los Angeles dove, grazie all'impiego di sfondi in FMV, l'inquadratura ruota seguendo i movimenti di Aya. L'elevato livello di spettacolarità è conservato anche dal sistema di battaglia, arricchito con tutti gli effetti visivi di cui è capace PlayStation. Eccezionali le sequenze d'intermezzo in FMV che rivelano un'attenzione al dettaglio assolutamente maniacale. Meno convincente la componente sonora, non tanto per l'accompagnamento musicale quanto per la mancanza di dialoghi parlati (carenza condivisa comunque dalla quasi totalità delle produzioni Square). Per essere al primo gioco, il team reclutato da SquareSoft è riuscito a sfruttare a fondo le potenzialità della console Sony, ma nonostante le notevoli caratteristiche tecniche, **Parasite Eve II** non riesce però a convincere al 100%. Il problema di fondo è costituito dall'incompatibilità dei due generi di cui si compone: la necessità di effettuare frequenti combattimenti e gestire gli equipaggiamenti per ottenere una corretta evoluzione del personaggio rende la meccanica di gioco troppo pesante per un amante delle avventure grafiche. D'altro canto la ridotta durata di gioco, una quindicina di ore circa, può risultare insufficiente per gli appassionati di RPG abituati a titoli di ben più elevata complessità. La presenza di quattro modalità aggiuntive poste a stimolare l'interesse per il gioco una volta terminato non sono di grande incentivo: non tutti infatti sono disposti ad affrontare più volte la stessa avventura solo per avere qualche nuova arma o incontrare nemici più impegnativi. Nonostante non sia privo di difetti, **PEII** risulta comunque piacevole da giocare. Una volta finito però, difficilmente lo rispolvererete...

Diego Cortese

VOTO **85%**

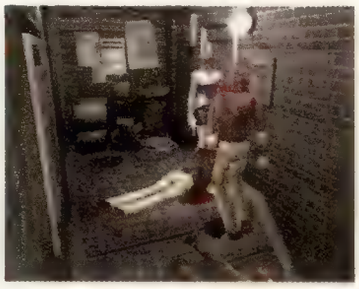
PER GLI INCANTESIMI SI UTILIZZA UN RETICOLO DI PUNTAMENTO SIMILE A QUELLO DEL PRECEDENTE EPISODIO.

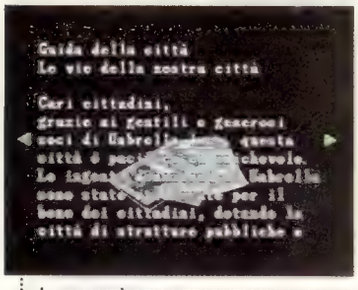
AYA HA UNO STRANO CONCETTO DI PULIZIA DEL CAVO ORALE...

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

La diversificazione dell'offerta può essere anche accolta come un fatto positivo, pur se i risultati non sono eccelsi (si veda **BioHazard Gun Surivor**), ma il vero **Resident Evil** rimane, e rimarrà sempre, questo...

Versione:	Europea
Casa:	Capcom/Eidos Interactive
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Avventura dinamica 3D





LA QUALITÀ DELLA TRADUZIONE ITALIANA È UN PO' ALTALENANTE, MA LA PRESENZA DEI SOTTOTITOLI DURANTE GLI FMV AIUTERÀ NON POCO CHI NON CAPISCE UNA PAROLA D'INGLESE...

COME DA TRADIZIONE CAPCOM, RESIDENT EVIL 3 VANTA DELLE SEQUENZE IN CG SEMPLICEMENTE SPETTACOLARI.

NEMESI: DIVINIZZATA NELL'ANTICHITÀ

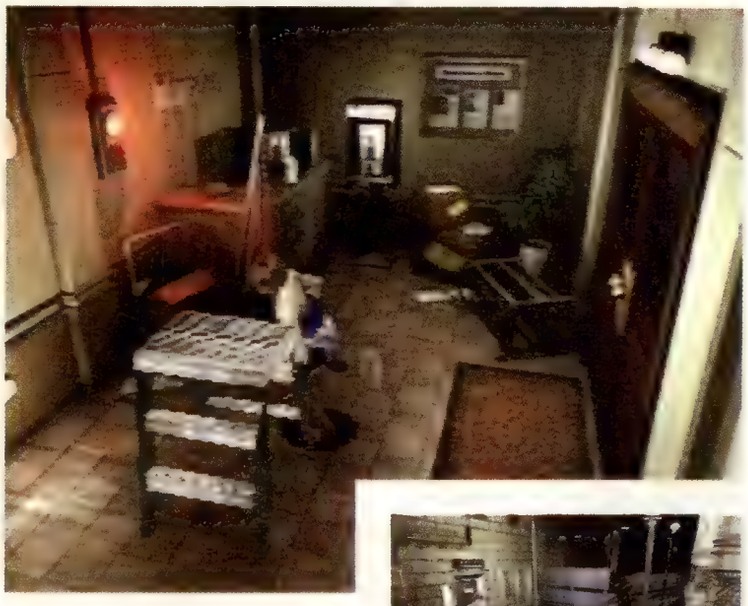
come personificazione della giustizia, garante di misura ed equilibrio, nell'ultimo capitolo della saga di **Resident Evil** assume contorni più vicini a quelli del significato che i vocabolari propongono come alternativa, cioè "vendetta". In effetti, la Nemesi del prodotto Capcom ha ben poco di divino: un mostro schifoso, con la faccia tenuta insieme da una raffica di graffette, che s'aggira in impermeabile nero con un lanciamissili sulla spalla non è l'esatta immagine di una dea. Ma poco importa: Nemesis, per motivi che solo la risoluzione del gioco potrà mai spiegare all'ignaro giocatore, bracca l'eroina del nuovo episodio, Jill Valentine, dall'inizio delle sue peripezie fino alle ultime fasi dell'avventura, benché in più di un caso si abbia occasione di farcirlo di piombo e affini.

La presente recensione si riferisce alla versione PAL del gioco, tradotta in italiano, e consigliamo ai lettori di attingere preventivamente alla esauriente valutazione del titolo in versione giapponese, pubblicata su **SPC**64.

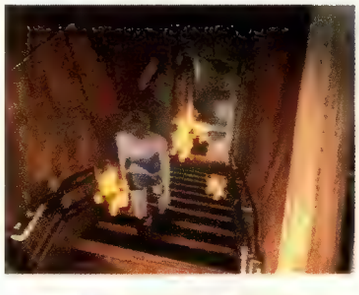
CODE VERONICA

Resident Evil 3: Nemesis ci propone uno scenario ambientato, come di consueto, tra *zombie* assetati di sangue e mostri più o meno raccapriccianti, a svantaggio della povera Jill Valentine, già coprotagonista del primo capitolo. La trama, infatti, illumina uno scorcio della vita dei poveri membri S.T.A.R.S. all'indomani dei fatti della magione in cui Umbrella Corporation giocava con i più tremendi virus, alla ricerca dell'arma biologica definitiva. Il popolo bue, dopo la distruzione totale di villa e prove a carico, ha preferito dimenticare in fretta le strane storie dei sopravvissuti, che nel frattempo, comprensibilmente, hanno cercato di rifarsi una vita, chi in Europa, chi in un ospedale psichiatrico. Ma non basta tapparsi le orecchie e gli occhi per evitare di trasformarsi in *zombie*: e lo hanno imparato, a distanza di qualche mese dai tristi fatti del primo capitolo, TUTTI gli abitanti della ex-Racoon City, che ora grugniscono per le vie, un tempo serene, della cittadina. La polizia non sa che fare e viene massacrata, la Umbrella Corporation si sente sfuggire il virus di mano e assolda una banda di mercenari per cercare di sanificare con prodotti a base di piombo la zona: in tutto questo caos, Jill, e noi con lei, ten-

terà l'ultima fuga dall'incubo che la circonda. Sempre che il misterioso Nemesis sia d'accordo... Queste le premesse di un gioco che ricalca diremmo fedelmente la meccanica di gioco di **RE1** e **RE2**. La versione italiana del prodotto può vantare sottotitoli alle sequenze parlate *real-time*, che rimangono in inglese, ma non agli spezzoni in FMV. Se capite un filo la lingua, non dovreste comunque avere problemi ad interpretare le evoluzioni della situazione. La qualità della localizzazione non è eccelsa. Anzi, crediamo sinceramente che si sarebbe potuto fare di meglio. Certe chicche irripetibili e una generale imprecisione daranno parecchio fastidio ai puristi, ma i titoli che accompagnano i dialoghi spalancheranno un mondo nuovo e spaventoso a coloro i quali non capiscono una parola della lingua anglosassone. Come già ricordato nella recensione della versione giapponese, il gioco delude nelle prime fasi, che per i fan che non si sono persi gli altri due episodi possono sembrare davvero una replica fedele di quanto già proposto in passato. Ma le sensazioni che il gioco comunica procedendo nell'avventura sono di prima categoria, e i *deja-vu*, pur riducendo quasi a zero i balzi sulla sedia, nonostante l'oscuramento totale della stanza di gioco e lo stereo a palla, non riescono a scollare il giocatore dal video. Saranno i controlli sempre precisi, saranno i modelli 3D dei personaggi, sarà l'atmosfera, ma rimarrete col naso perpendicolare al cinescopio per un bel pezzo. Tra le novità più significative della meccanica di gioco, bisogna ricordare la nuova gestione dei proiettili, inedita e divertente. L'estensione del concetto di combinazione di più oggetti ha portato alla presenza di due tipi di polveri da sparo, abbinabili fra di loro, e di uno strumento per fabbricare le munizioni. In questo modo, se avete bisogno di banali proiettili da 9 mm, sarà sufficiente combinare la polvere di tipo A con lo strumento "ricaricante". Se invece il vostro fucile a pompa piange miseria, usate la polvere B e otterrete poderose cartucce. Combinando i tipi A e B otterrete munizioni per il lanciagranate. Se poi volate di fantasia, potete ottenere, mescolando tre polveri, qualcosa come 44 cartucce in un colpo solo (una dose singola di polvere B ne fornisce 7). Le combinazioni esistenti sono parecchie, e in effetti in questo **RE: Nemesis** non si sente la mancanza di piombo, né peraltro di nastri per salvare. Tutt'al più consigliamo di gestire oculatamente le erbe e gli spray curativi, per non trovarvi in situazioni difficili, specie alle prese con le gite periodiche di Nemesis a caccia di membri S.T.A.R.S. Presenti anche nuove mosse, molto utili: Jill può ruotare su sé stessa di 180° sul posto in un attimo, il che rende possibile rapidi cambiamenti di traiettoria in caso di sovraffollamento di non-morti. Premendo il tasto ⊗ mentre si sta mirando ad un nemico qualsiasi che sta per colpirci, si schiverà il colpo: facendo un po' d'attenzione diventa possibile evitare i morsi e le manate varie dei nemici (nonché le chele, i rostri, le zampe, gli aculei e quant'altro) per scappare o guadagnare quei pochi attimi utili per ricaricare il fucile o dire le ultime preghiere. Inoltre, quando si è assediati dai nemici, premendo forsennatamente tutti i tasti del *pad* Jill raccoglierà le forze e si libererà dall'*impasse* a spallate. Mossa utile, anche qui, per non cadere in quelle sequenze tipo "io l'ho morsa, avanti un altro" che affliggevano **RE2** quando si era in svantaggio numerico e si subivano attacchi reiterati senza fare in tempo a mirare e sparare. Fronte armi: siamo più o meno alle solite, alla fine la magnum stacca le teste che è un piacere e il fucile ne ammazza cinque alla volta. Lanciamissili, lanciamine (un giocattolo che arriva diritto dalla sezione ricerca della Umbrella Corp.) e forse anche l'M4A1, un fucile di assalto automatico calibro 5,54, sono più adatti ai confronti con nemici molto ostici e aggressivi che allo *zombie* medio.



LE AMBIENTAZIONI SONO SEMPRE RICCHE DI DETTAGLI ED ESTREMAMENTE CURATE DAL PUNTO DI VISTA GRAFICO.



BIOHAZARD ZERO

Ma torniamo alla valutazione della versione italiana: a nostro avviso, la presenza dei sottotitoli e la traduzione dei nomi degli oggetti non è all'altezza dell'importanza e del fascino del titolo Capcom. Avendo avuto modo di provare anche la versione americana, possiamo consigliare a coloro i quali capiscono discretamente l'inglese di prendere in considerazione l'acquisto di quest'ultima, in quanto, al di là delle lacune linguistiche della localizzazione nostrana, il solito effetto "schermo chiatto" e la presenza delle bande nere sopra e sotto alla schermata di gioco risultano comunque fastidiosi. Per quanto riguarda invece eventuali rallentamenti, possiamo affermare in sicurezza che non ci sono problemi. In conclusione, non possiamo che confermare il voto dato alla versione giapponese: state tranquilli e comprate **Resident Evil 3: Nemesis** senza esitare. Sperando che quegli spifferi di stantio di cui si parlava vengano spazzati via dalle brezze primaverili profumate di gladioli e di PlayStation2...

Matteo Tenca

VOTO **91%**

FEAR EFFECT

Eidos e Kronos ci insegnano che di paura si può anche morire, soprattutto se ci si trova invischiati in un complotto che coinvolge la Triade di Hong Kong e demoni della mitologia cinese.

Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Kronos
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione/Avventura

LE SCENE *GORE* NON SONO UN'ESCLUSIVA DI RESIDENT EVIL...

LA RISOLUZIONE DI ALCUNI ENIGMI RICHIEDE UN CERTO LAVORO MENTALE.

A SEGUITO DEL SUCCESSO DEL GENERE *survival horror* introdotto da Capcom, sono molte le *software house* che hanno deciso di realizzare titoli simili, con risultati non sempre soddisfacenti. Questa volta è il turno di Kronos Digital Entertainment, già responsabili di due picchiaduro di discreta fattura quali **Cardinal Syn** per PlayStation e **Dark Rift** per Nintendo 64. Nonostante si tratti della prima avventura tridimensionale per la *softco* californiana, Kronos non si è limitata ad imitare quanto realizzato dalla casa di Osaka, ma ha deciso di sperimentare elementi di gioco innovativi che consentano al proprio prodotto di distinguersi dalla massa. L'idea era quella di realizzare un videogioco che miscelasse l'azione tipica dei film di Hong Kong con un soggetto ed uno stile grafico ispirati al mondo dell'animazione nipponica. Il risultato è un'avventura tridimensionale dove le scene d'azione e le sequenze d'intermezzo si fondono generando una sorta di film interattivo. Non tutte le soluzioni apportate hanno però regalato i frutti sperati...

DALLA CINA CON FURORE

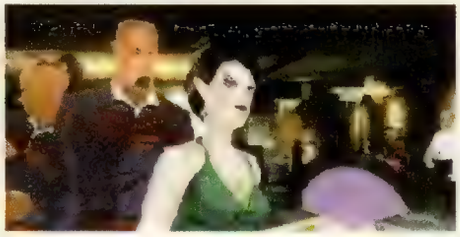
La trama ideata per **Fear Effect** differisce dalle storie che caratterizzano normalmente i videogiochi destinati alle console per la presenza di personaggi e situazioni dai toni decisamente adulti. L'obiettivo dei *game designer* di Kronos era quello di realizzare un prodotto che si avvicinasse quanto più possibile allo stile dei *manga* e dei film d'azione cinesi: per questo motivo, non si sono fatti scrupolo nell'inserire scene di violenza e riferimenti sessuali più o meno espliciti. Inizialmente ambientato in una Hong Kong iper-tecnologica degna di film come *Ghost in the Shell* ed *Akira*, **Fear Effect** vede come protagonisti un affiatato gruppo di mercenari, impegnati in quello che inizialmente si prospetta come il classico "lavoretto facile". Si tratta infatti di porre termine alla fuga della figlia di uno dei capi più influenti della Triade prima che vi riesca il padre, in modo da chiedergli una lauta ricompensa:

I *SAVE POINT* SONO NORMALMENTE POSIZIONATI PRIMA DI OGNI PUNTO CRITICO.

un piano elaborato dall'unico membro femminile del gruppo, l'affascinante quanto letale Hana Tsu-Vachel. Esperta in operazioni di spionaggio, Hana gode di numerosi contatti ad Hong Kong e nel Protettorato di Shan Xi in quanto vi ha trascorso la propria travagliata infanzia: è grazie ad uno di essi che è venuta a conoscenza del luogo in cui si nasconde Wee Ming Lam, la preziosa figlia del boss. Il compito di coprire Hana spetta a Royce Glas, ex-militare pluridecorato con il quale è legata sentimentalmente. Li aspetta in un hotel, fiducioso del buon esito della missione, l'esperto in armi ed esplosivi Jacob "Deke" Decourt, che costituisce il terzo ed ultimo elemento del gruppo. La scoperta e l'uccisione da parte di Mr. Lam del contatto di Hana stravolge però il piano dei protagonisti. Come se ciò non bastasse, Wee Ming si rivela essere la chiave che consentirà al Re dell'Inferno di giungere nel nostro mondo per seminare morte e distruzione. Per Hana e i suoi compagni si prospetta una lunga avventura che li porterà in luoghi tutt'altro che ospitali quali un villaggio infestato dagli *zombie* sul fiume Hak Sik, la casa di appuntamenti di Madame Chen e l'inferno di Feng Shui.

CINEMATIC ACTION

L'elemento più caratteristico di **Fear Effect** è la sua singolare componente grafica: anziché muovere personaggi poligonali su sfondi di 2D prerenderizzati, Kronos ha optato per impiegare fondali realizzati interamente tramite filmati in computer grafica, riprodotti ciclicamente: una soluzione già adottata da altre *software house*, vedi il recente **Parasite Eve 2**, ma mai estesa a tutte le ambientazioni del gioco. Grazie all'impiego del *full-motion video*, si sono potuti ottenere fondali ricchi di dettagli animati quali, ad esempio, le vie trafficate di una metropoli ammirabili dal tetto di un palazzo. Per quanto consenta di ottenere scenari estremamente evocativi, l'utilizzo di questa tecnica si scontra con il ridotto spazio offerto dal supporto ottico e dalla memoria di PlayStation: oltre ad obbligare gli sviluppatori a dividere il gioco su quattro CD, la scelta li ha costretti a mantenere elevato il livello di compressione video, fattore che comporta un notevole abbassamento della definizione dell'immagine. A ciò si aggiunge il fatto che, essendo gli sfondi creati da sequenze visualizzate periodicamente, se ci si sofferma per qualche secondo nella stessa locazione si nota chiaramente la pausa tra la fine e l'inizio del filmato: un difetto fastidioso, soprattutto se si considera che oltre al video "singhiozzano" anche i rumori di fondo in esso inclusi. Altre due note negative da segnalare sono l'assenza di effetti speciali visivi in tempo reale, in quanto integrati nei FMV, e la mancanza di oggetti poligonali sullo sfondo, carenza che



rende difficile la scoperta degli oggetti con cui è possibile interagire. Allo scopo di consentire ai personaggi di risaltare rispetto ai fondali, Kronos ha deciso di utilizzare un particolare sistema di *rendering* in tempo reale che dona loro un aspetto molto "*anime*". Per ciò che concerne i protagonisti, la qualità delle animazioni vanta un ottimo livello di fluidità e realismo. L'ipnotico ancheggiare della camminata di Hana sarà la gioia di tutti i videogiocatori di sesso maschile. Meno curati invece i personaggi comprimari, sia nella varietà che nella qualità dei movimenti. Per evitare contrasti tra le sequenze d'intermezzo e quelle di gioco, lo stile grafico dei personaggi rimane sempre invariato: una scelta obbligata dal fatto che i filmati interrompono frequentemente l'azione del giocatore, anche solo per mostrare l'interazione del personaggio con un elemento dello sfondo. Complici anche i ridotti tempi di caricamento e i fondali filmati, sequenze di gioco e FMV si uniscono perfettamente, donando a **Fear Effect** un *look* più cinematografico rispetto alle avventure grafiche comuni. L'obiettivo è raggiunto anche grazie all'inserimento di dialoghi interamente parlati in inglese, opportunamente sottotitolati in italiano nella versione nostrana. D'altro canto l'impiego di una simile struttura di gioco ha finito per rendere l'evoluzione della storia eccessivamente lineare: il giocatore viene infatti trascinato dagli eventi senza avere libertà decisionale sullo sviluppo dell'intreccio narrativo. Persino il passaggio del controllo da un protagonista all'altro, ed in alcuni casi anche gli oggetti in loro possesso, sono decisi dal gioco. Lo scopo dell'avventura si limita quindi a risolvere tutti gli enigmi e sconfiggere i nemici che si frappongono tra il giocatore e la sequenza finale. Sequenza che, una volta raggiunta, difficilmente si vorrà rivedere.

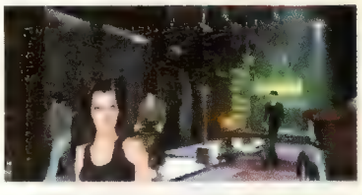
FEEL THE FEAR

La struttura di gioco che caratterizza **FE** si può dividere in tre differenti sezioni: combattimenti, enigmi e prove di abilità. I primi risultano più dinamici rispetto ad altri giochi di questo tipo grazie all'introduzione di un maggior numero di mosse effettuabili: Hana, Royce e Jacob possono rotolare, abbassarsi, correre, cambiare direzione repentinamente e sparare in movimento. Una parziale automatizzazione del sistema di puntamento aiuta il giocatore a colpire i bersagli con precisione. Da notare che per evitare di venire colpiti da avversari non inquadrati viene impedito sia ad essi che al giocatore di ingaggiare bersagli che non siano visibili: una soluzione piuttosto semplicistica del problema alla quale sarebbe stato preferibile un radar sullo stile di **Parasite Eve II**. Sconfiggere i propri avversari in **FE** non presenta particolari problemi a causa di una loro bassa reattività: in alcuni casi è possibile avvicinarsi abbastanza da effettuare un colpo critico senza il timore di essere notati. Più complessi invece i combattimenti contro i boss, che necessitano di una determinata strategia di gioco per essere conclusi con successo. Per avere la meglio sui propri nemici il giocatore ha a disposizione un vasto arsenale che comprende armi corpo a corpo e da fuoco: alcune pistole e mitra possono anche essere impugnate contemporaneamente in stile **Tomb Raider**. L'accesso all'equipaggiamento avviene tramite un sistema a scorrimento che evita di dover caricare ogni volta una schermata apposita, ma che risulta scomodo nelle fasi di gioco più concitate. In quanto agli enigmi, **FE** si distingue per la presenza di rompicapi che richiedono un certo lavoro mentale per poter essere risolti: ragionamenti a volte resi difficili dalla necessità di effettuarli in un tempo limitato. Insolita per questo genere di giochi è la presenza di alcune sezioni che costituiscono piccole prove di abilità che il giocatore deve superare interagendo con le animazioni del fondale. Per fare un esempio, vi troverete ad attraversare un soffitto di vetro facendo attenzione a non salire sulle zone più fragili che vengono evidenziate dal passaggio della luce di un riflettore. Queste sezioni di gioco non presenterebbero particolari difficoltà, in quanto basta osservare attentamente il FMV del fondale per superarle impunemente, se non fosse per qualche errata rilevazione della posizione del proprio personaggio. Deludente il tanto decantato "rilevatore di paura" che costituisce in sostanza un comune indicatore dell'energia vitale del personaggio: le uniche alternative che offre rispetto alle proprie controparti in altri *adventure game* riguardano l'influenza che esso ha sulle prestazioni dei protagonisti e sul fatto che si guarisce unicamente sconfiggendo nemici e risolvendo enigmi. Un'ultima lacuna nel sistema di gioco riguarda i salvataggi, effettuabili solo quando si riceve una chiamata sul proprio cellulare. L'evento avviene in determinati punti del fondale identificabili unicamente quando ci si trova nelle vicinanze: può quindi capitare che passino inosservati se non ci si assicura di controllare attentamente ogni locazione. In definitiva **FE** costituisce una buona alternativa alle avventure grafiche presenti sul mercato, senza raggiungere però la qualità dei titoli Capcom. Quelle che dovevano essere le sue caratteristiche principali si sono rivelate le innovazioni più fallimentari. Consideratene l'acquisto solo se la vostra attrazione per il tipo di storia narrata o per la caratterizzazione dei protagonisti vi consentono di ignorare i difetti del gioco.

Diego Cortese

VOTO **80%**

IN CERTE SITUAZIONI IL GIOCATORE DEVE PRENDERE DECISIONI REPENTINE SE NON VUOLE SOCCOMBERE.



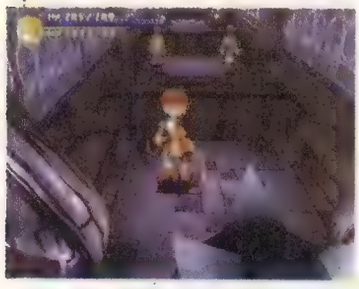
DEWPRISM

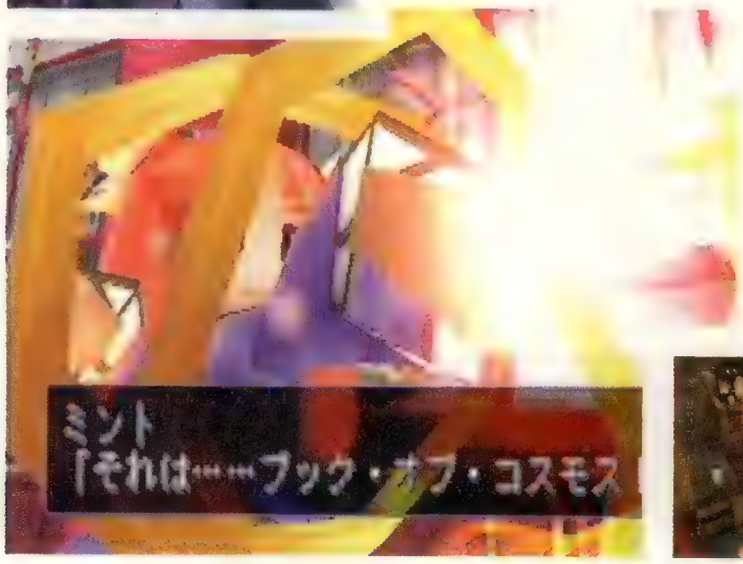
Siete ansiosi di prendere parte ad un'avventura fantastica, ma avete già completato **Final Fantasy VIII**? Nessun problema: SquareSoft ha pronta per voi una bella sorpresa!

Versione:	Giapponese
Casa:	SquareSoft
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	RPG

QUESTA LOCAZIONE È LA PIÙ SURREALE DEL GIOCO E DÀ UN'IDEA DI COSA CI SI PUÒ ASPETTARE DA DEWPRISM.

LE SITUAZIONI CONCITATE NON MANCANO, MA IL MOTORE POLIGONALE NON PERDE MAI COLPI.



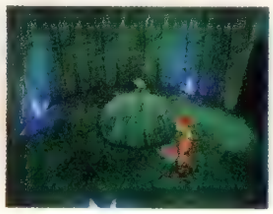


DA SEMPRE SPECIALIZZATA NEI GIOchi di ruolo di stampo epico, SquareSoft ha comunque dimostrato nel corso degli anni di gradire anche il filone degli RPG meno ortodossi, confezionati con la stessa cura riservata ai vari **Final Fantasy**, ma caratterizzati da un sottile umorismo e da una maggiore tendenza all'azione pura. Il più celebre tra gli esperimenti di questo tipo condotti dalla *softco* nipponica è senza dubbio **Brave Fencer Musashi**, ovvero uno dei titoli più sottovalutati tra quelli finora disponibili su PlayStation. Artefice di una prestazione appena sufficiente in termini di pezzi venduti a dispetto dell'ottima realizzazione, della trama piuttosto insolita e della buona giocabilità, **Brave Fencer Musashi** ha comunque conquistato i giocatori più attenti, catturati dall'originalità del prodotto e dalle numerose trovate in esso contenute, prima fra tutte la possibilità di comprare e collezionare le versioni in scala ridotta dei personaggi principali per poi osservarle nella camera del protagonista del gioco. Piccoli tocchi di classe come questo hanno permesso a **Brave Fencer Musashi** di guadagnare un certo seguito ed andare così al di là della condizione di semplice esperimento, al quale SquareSoft ha saggiamente deciso di dare un seguito ideale con **Dewprism**.

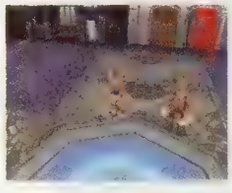
UN RICCO BUFFET CHE METTE IN MOSTRA IL PERFETTO USO DEI COLORI IN DEWPRISM.

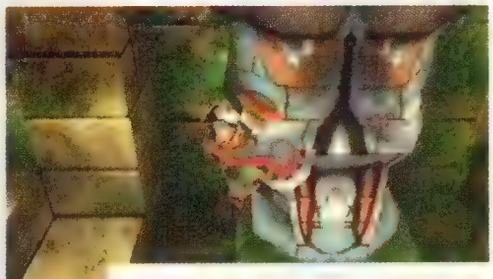
MOSTRI, GUERRIERI E PRINCIPESSE

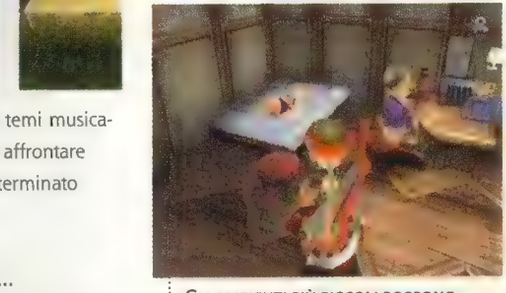
Dewprism riprende molte delle caratteristiche di base di **Brave Fencer Musashi**, come le barre energetiche separate per la salute e la magia, il ricorso allo stesso motore poligonale che gestisce il gioco per le sequenze di intermezzo, l'enfasi sull'abilità manuale nei combattimenti e la presenza di un'unica città da utilizzare come base di partenza per le singole sezioni delle avventure principali. Da notare a tale proposito il plurale, che in questo caso è d'obbligo dal momento che SquareSoft ha inserito due storie distinte in **Dewprism**, ognuna delle quali corrisponde ad uno dei due personaggi che il giocatore può scegliere di impersonare prima di dare il via al gioco. Rue e Mint, ovvero gli eroi della situazione, condividono ovviamente la maggior parte delle locazioni e degli enigmi principali (come sempre accade nei giochi di ruolo con più protagonisti), ma garantiscono esperienze abbastanza distanti tra loro da invogliare il giocatore a cimentarsi in entrambe le storie; le differenze tra le due metà dell'avventura possono essere in alcuni casi notevoli, al punto da prevedere interi livelli e relativi boss riservati ad uno solo dei personaggi. Ma SquareSoft, come tutti sanno, eccelle soprattutto nell'arte di raccontare le sue storie, ed è riuscita addirittura a dotare **Dewprism** di uno spirito diverso per ciascuna delle trame: a Rue corrisponde un'avventura più seria, in linea con la natura misteriosa del personaggio (che, inutile dirlo, ha in serbo diverse sorprese), mentre Mint si muove in un contesto spensierato, spesso dichiaratamente comico. La caratterizzazione del cast in genera-



le e della piccola principessa in particolare, del resto, è uno degli aspetti più curati di **Dewprism**, che rompe con la tradizione dei personaggi femminili docili e gentili e mette il giocatore nei panni di una ragazzina capricciosa, assetata di potere, violenta e al tempo stesso involontariamente divertente per gli altri, tanto per le sue continue (e invero assai poco regali) cadute quanto per la sua mania di sbattere i piedi in terra per la rabbia.

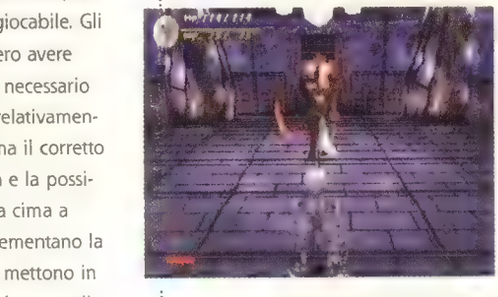




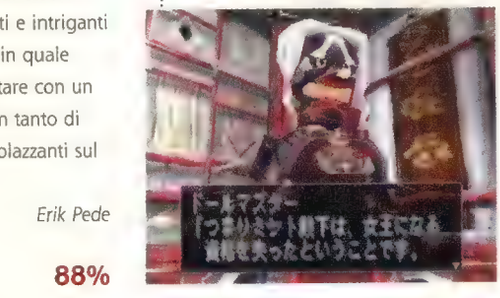


GLI AMBIENTI PIÙ PICCOLI POSSONO ESSERE RUOTATI A PIACIMENTO, COME INDICA IL SIMBOLO IN ALTO A DESTRA.

ECCO UNO DEI BOSS PIÙ RACCAPRICCIANTI DELL'INTERO GIOCO, RISERVATO TRA L'ALTRO ALL'AVVENTURA DI RUE.



ECCO COSA INTENDIAMO QUANDO PARLIAMO DI ALTA SARTORIA...



TRASFORMAZIONI O MAGIA? QUESTO È IL DILEMMA!

Oltre ad affrontare situazioni diverse, Rue e Mint hanno i propri comportamenti specifici che influenzano pesantemente il *gameplay*. Controllando il primo ci si fa strada picchiando i mostri con una grossa ascia chiamata Arc Edge e si risolvono gli enigmi prendendo le sembianze degli avversari precedentemente sconfitti; guidando Mint, invece, si bastonano i nemici a suon di calci e colpi di anelli magici e, in mancanza dell'abilità di trasformista di Rue, si fa affidamento su un completo assortimento di incantesimi liberamente combinabili tra loro. Entrambi gli eroi sono poi dotati di un pratico sistema di puntamento semiautomatico che, pur rivelandosi più dannoso che utile in qualche sporadica occasione, aiuta a risolvere l'annoso problema dei combattimenti in ambienti realmente tridimensionali; lo stesso discorso vale per le *combo*, solitamente comode nel corpo a corpo, ma impossibili da interrompere una volta avviate (e questo significa che ci si può ritrovare a colpire l'aria dando nel frattempo le spalle agli avversari). Il sistema di controllo, ad ogni modo, soddisfa pienamente le esigenze del gioco e si rivela impreciso solamente nei salti più difficili, esattamente come accadeva in **Brave Fencer Musashi** rispetto al quale, di contro, è stata migliorata la gestione dei menu, ora più semplici da utilizzare nonostante l'impiego della lingua giapponese. Lingua che, fortunatamente, non si rivela un ostacolo insormontabile per gli utenti occidentali, sebbene impedisca di seguire i lunghi dialoghi che punteggiano la trama e descrivono gli eventi più importanti; SquareSoft ha comunque confermato l'intenzione di tradurre il gioco per gli Stati Uniti, dove sarà pubblicato a luglio con il nuovo titolo **Threads of Fate**.

L'ANGOLO DEL TECNICO

Al di là dell'ottima caratterizzazione, delle notevoli potenzialità e della grande giocabilità, **Dewprism** presenta altre caratteristiche degne di nota che contribuiscono a renderlo un prodotto valido e completo. La grafica, ad esempio, è estremamente vivace e colorata e può contare su una grande quantità di poligoni su schermo, su un set di algoritmi di illuminazione dinamica di indubbia efficacia, su un *design* degli ambienti originale e interessante e sull'eccellente livello di dettaglio dei modelli poligonali, sempre solidi e fantasiosi. Ottime anche le animazioni, soprattutto nel caso delle buffe movenze di Mint, e assolutamente eccezionali le *texture* più elaborate, concettualmente simili a quelle di **Soul Calibur** per Dreamcast nel caso dei vestiti più complessi e assimilabili a vere e proprie opere di alta sartoria. Neanche SquareSoft è perfetta, però, e in un quadro generale così gradevole non possono passare inosservati alcuni piccoli difetti, tra cui le orribili ombre (la nota più stonata del complesso, pur se marginale) e gli occasionali problemi di unione tra i poligoni e i rivestimenti, decisamente fuori luogo se si pensa che in **Dewprism** nulla è lasciato al caso. La cura per i dettagli, infatti, è quasi maniacale, esattamente come ci si aspetterebbe da un titolo targato Square: ecco quindi che i personaggi aprono e chiudono gli occhi mentre parlano, i vestiti e i capelli ondeggiano al vento, le tinte valorizzano le scene disegnate dal motore poligonale e l'accompagnamento sonoro commenta alla perfezione gli eventi, con la trascurabile eccezione degli irritanti temi musicali associati ai sottogiochi da affrontare dopo aver incontrato un determinato personaggio.

CONSIDERAZIONI FINALI...

Dewprism, a conti fatti, si dimostra perfettamente in grado di raccogliere l'eredità di **Brave Fencer Musashi**, rispetto al quale è ancora più bizzarro e divertente, nonché più ricco di trovate strampalate e fondamentalmente più giocabile. Gli utenti più smaliziati potrebbero avere qualcosa da ridire sul tempo necessario per completare l'avventura, relativamente ridotto ad essere sinceri, ma il corretto bilanciamento della difficoltà e la possibilità di affrontare il gioco da cima a fondo almeno due volte incrementano la longevità di **Dewprism** e ne mettono in secondo piano i piccoli nei, che non gli impediscono in alcun modo di essere uno degli RPG più stravaganti e intriganti per PlayStation. Dopo tutto, in quale altro gioco ci si può confrontare con un uomo travestito da stella, con tanto di oblò per il viso e cuciture svolazzanti sul retro del costume?

Erik Pede

VOTO **88%**

BIOHAZARD: GUN SURVIVOR

E' finalmente giunto il momento di recuperare le GunCon che avevate messo a prendere polvere in fondo all'armadio. Questa volta le vostre vittime predestinate saranno nientemeno che i cari vecchi *zombie* di **BioHazard**...

L'ARMA CHE AVETE IN DOTAZIONE NEL GIOCO È PROVVISTA DI UN DISPOSITIVO DI RICARICA AUTOMATICO. IL PROBLEMA È CHE L'OPERAZIONE DURA ALCUNI SECONDI ED IN GENERE I NEMICI NON HANNO MOLTA VOGLIA DI STARVI AD ASPETTARE...

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Avventura/sparatutto

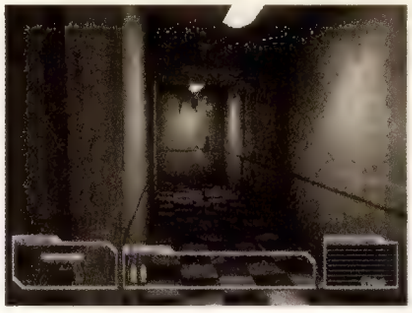
Si ringrazia **Crazy Video** per il gioco.

L'UTILIZZO DELLA *LIGHTGUN* HA RESO NECESSARIA L'INTRODUZIONE DI ALCUNE MODIFICHE NEL SISTEMA DI INTERAZIONE CON L'AMBIENTE; GIUSTO PER FARE UN ESEMPIO, ORA PER RACCOGLIERE UN OGGETTO VI BASTERÀ PASSARCI SOPRA.

L'IDEA È MOLTO SUGGESTIVA. VISTO che i mutamenti rilevati nel passaggio tra i vari episodi della serie **BioHazard/Resident Evil**, in quanto a meccanica di gioco e svolgimento dell'azione, sono stati sempre assai limitati (d'altronde da nessuna parte come nel mondo dei *videogames* è vera la massima secondo cui "squadra che vince non si cambia"), e considerato che fra i fattori che hanno maggiormente contribuito al successo della saga vi sono la stupenda atmosfera che aleggia in ogni momento dell'avventura e la tangibile sensazione di paura che viene trasmessa all'utente, i *game designer di* Capcom devono aver pensato: perché non provare ad accentuare ulteriormente tali elementi, cercando di far immergere ancora di più il videogiocatore nell'orrore di Raccoon City e di farlo sentire ancor più partecipe degli eventi narrati? Perché, invece di costringere l'utente ad immedesimarsi in un personaggio sullo schermo da comandare esclusivamente con il solito *pad*, non provare a fargli vivere un'avventura in prima persona, magari dandogli addirittura una pistola in mano? Ebbene sì, questa volta toccherà a voi premere direttamente il grilletto perché in **Gun Survivor** i cari vecchi *zombie* e tutto il resto del terrificante bestiario di **BioHazard** non cercheranno di assalire il vostro alter ego sul monitor: verranno direttamente verso di voi...

ANOTHER PLACE

Probabilmente per non rovinare il *continuum* narrativo della saga di **BioHazard** (in vista dei prossimi capitoli) i programmatori della casa di Osaka hanno deciso di articolare la trama di **Gun Survivor** su eventi e locazioni del tutto indipendenti rispetto a quelli visti nella trilogia originale. Il titolo si apre dunque con una breve sequenza animata (in questo caso, al posto dei soliti impressionanti FMV cui eravamo stati abituati, si è deciso di ricorrere ad una serie di animazioni in *real time*, che, pur abbellite grazie al sapiente utilizzo di effetti quali il *motion blur*, sicuramente non colpiscono allo stesso modo dei filmati in computer grafica) nella quale viene spiegato che gli orrori causati dalla famigerata multinazionale Umbrella a quanto pare non sono rimasti confinati alla sola Raccoon City. Sullo schermo scorreranno le drammatiche immagini di un elicottero che precipita al suolo durante un tentativo di atterraggio di fortuna. Dal disastro uscirà un solo superstite (che ovviamente è il protagonista del gioco che andrete ad impersonare) il quale, ancora disorientato e scioccato per l'incidente, in preda ad una totale amnesia, dovrà avventurarsi nell'esplorazione di un'inquietante cittadina, all'apparenza deserta, ma in realtà infestata da orribili presenze. Le possibilità di settaggio del gioco, offerte nell'apposita schermata delle opzioni, sono in linea di massima le stesse viste anche negli altri **BioHazard**. Gli nici elementi degni di nota sono rappresentati dalla possibilità di scegliere il livello di difficoltà (*easy* o *normal*) e di



selezionare il tipo di *controller* da utilizzare, tra la pistola GunCon ed il normale *pad* PlayStation: come vedremo tra poco, quest'ultima scelta si rivelerà molto meno scontata di quanto sia possibile prevedere...

COMANDI

Nonostante l'introduzione della visuale in soggettiva e l'utilizzo della *lightgun* potessero far pensare ad una revisione totale della meccanica di gioco, **Gun Survivor**, alla fin fine, funziona nella stessa identica maniera degli altri **BioHazard**: vostro compito sarà quindi quello di condurre il protagonista sullo schermo nell'esplorazione di una serie di locazioni, cercando, come al solito, di trovare la chiave che andrà ad aprire la determinata porta, o risolvendo dei particolari enigmi che vi daranno accesso alle locazioni successive. Le grosse differenze si notano dunque nello svolgimento dei combattimenti: mentre prima all'arrivo di una *zombie* l'unica cosa che dovevate fare consisteva nel far impugnare al vostro personaggio l'arma a disposizione, smanettando sui tasti del *joypad* per fargli aprire il fuoco contro il nemico, in questo caso vi toccherà semplicemente puntare con la GunCon l'avversario sullo schermo e premere il grilletto. Bellissimo, un'idea geniale... almeno sulla carta. Il problema è che in questo caso, a differenza di quanto succede in tutti gli altri sparatutto con *lightgun*, dove l'utente si serve della periferica solo per sparare ai nemici che man mano si presentano sullo schermo, la pistola viene qui utilizzata anche per far muovere il protagonista attraverso le varie locazioni. I comandi, in apparenza, potrebbero sembrare abbastanza semplici ed intuitivi: facendo fuoco al di fuori dell'area di gioco si procede in avanti (con una singola pressione sul grilletto si cammina; con due pressioni intervallate da una piccola pausa si corre; con due pressioni in sequenza si retrocede), mentre con i due tasti laterali rossi ci si gira a destra o a sinistra, o (premendoli contemporaneamente) si accede ai classici menu (sia a quelli di stato, con l'inventario degli oggetti, le mappe delle locazioni e via dicendo, che a quelli per il settaggio delle opzioni). Quando avrete la GunCon in mano, vi basteranno però pochi minuti per rendervi conto di quanto poco istintivo ed efficace sia il metodo di controllo appena descritto. Anche dopo diverse ore di gioco, una volta presa un minimo di abitudine, la situazione non migliorerà di molto: a parte la scomodità di dover restare tutto il tempo con la pistola puntata in avanti e impugnata sempre con entrambe le mani, vi troverete spesso a fare i conti con delle fastidiosissime risposte errate ai comandi impartiti (cui probabilmente contribuisce anche una certa imprecisione della *lightgun* Namco: assai singolare, visto che finora quest'ultima si era sempre distinta per il comportamento perfetto in tutti gli altri titoli del genere). Il caso più lampante si ha quando, nel tentativo di colpire un nemico che si trova vicino al bordo dello schermo, vi capiterà, nella foga dell'azione, di sparare un colpo al di fuori dell'area del monitor: giustamente il gioco interpreterà il vostro *input* come un ordine di "procedere in avanti", e vi farà finire in un attimo, senza che abbiate nemmeno il tempo di reagire, tra le braccia dello *zombie* di turno. Se a tutto ciò si aggiunge che il procedere del gioco è scandito, analogamente a quanto avveniva anche negli altri **BioHazard**, dal lento ritmo caratteristico di tutti gli *arcade/adventure* (anche nelle fasi di blastamento puro l'azione non riesce ad insidiare nemmeno lontanamente i passaggi "a tutta adrenalina" dei vari **Time Crisis** o **House of the Dead**), appare comprensibile come in diversi momenti l'utilizzo del *joypad* risulti addirittura più gratificante rispetto alla GunCon.

IL PRIMO BIOHAZARD BRUTTO...

Gun Survivor si rivela sotto molti aspetti una brutta copia degli altri titoli della serie. Deludente sotto l'aspetto tecnico (la grafica in *real time* è poco curata, scarsamente definita e, per rendere un'idea, assai distante da quanto visto in **Dino Crisis**, mentre i nemici, pur discretamente disegnati, sono animati con un numero di *frame* quasi ridicolo), il titolo Capcom fallisce anche nel tentativo di riproporre gli elementi peculiari nel successo della saga originale. Le sensazioni di panico e di terrore, l'impellente desiderio di andare a scoprire cosa si nasconda dietro l'angolo, la soddisfazione per ogni tassello che si riesce a posizionare nel *puzzle* generale dell'avventura sono avvertibili in questo caso solo in minima parte: gli enigmi sono elementari, le situazioni di gioco sanno tutte di "già visto" e la mancanza di continuità e di legami con la trama originale toglie molto *appeal* alla narrazione. In definitiva un prodotto sbagliato in partenza: un mediocre mix tra due generi videoludici probabilmente troppo distanti l'uno dall'altro, che lascerà scontenti sia gli appassionati delle *horror adventure* che i fan dei *lightgun shooter*. D'altronde dovevamo aspettarcelo che prima o poi anche Capcom cadesse nella tentazione di utilizzare uno dei propri *franchise* di maggior successo per la solita bassa operazione commerciale...

Igor Berzi

VOTO **72%**

ANCHE DURANTE LE FASI DI COMBATTIMENTO PIÙ CONCITATE IL RITMO DI GIOCO SI MANTIENE SEMPRE ASSAI LENTO E PREVEDIBILE, CARATTERISTICA ASSOLUTAMENTE INACCETTABILE PER UNO SPARATUTTO DI QUESTO GENERE. INOLTRE LA GRAFICA DI GUN SURVIVOR PURTROPPO RENDE SOLO LONTANAMENTE L'IDEA DEGLI STUPENDI E DETTAGLIATI FONDALI IN BITMAP CARATTERISTICI DELLA TRILOGIA ORIGINALE.

I FAN DI BIOHAZARD NOTERANNO SUBITO CHE LA TRAMA UTILIZZATA IN GUN SURVIVOR È PER GRAN PARTE SLEGATA DAGLI AVVENIMENTI DELLA SAGA ORIGINALE.

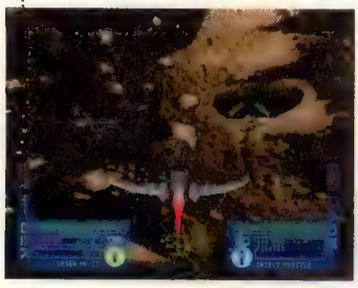
COLONY WARS RED SUN

E sono tre. Partorita in sordina dagli studi di Psygnosis Leeds, la serie **Colony Wars** approda al nuovo secolo nella sua terza iterazione. Dopo tanta attesa, **Red Sun** è finalmente qui. Diamogli un'occhiata più da vicino...

Versione:	Europea
Casa:	Psygnosis
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Sparatutto

LA SERIE COLONY WARS NON È CERTO NOTA PER I SUOI TALVOLTA DISCUTIBILI ACCOSTAMENTI CROMATICI. UN MINORE ABUSO DELLA *PALETTE* ED UNA MAGGIORE ATTENZIONE AL FOTOREALISMO LE GIOVEREBBERO SENZ'ALTRO.

ATTENZIONE, ASTEROIDI A ORE DODICI!



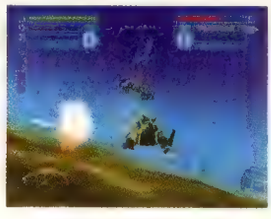
OLTRE CHE AL SESSO È DIFFICILE TRO-vare nell'uomo fantasie più comuni di quelle associate allo spazio. Inteso come luogo di esplorazioni infinite o come teatro di battaglie stellari, lo spazio, la galassia, l'ignoto ha espresso ed esprime un fascino particolare in qualsiasi forma venga mediato, sia che si tratti di un libro, di un film o di un videogioco. Ma è in quest'ultimo che trova davvero la sua massima espressione e scatena il suo reale potere ipnotico. E **Colony Wars** ne è solo un esempio. Titoli come **Homeworld** ed **I-War** (entrambi per PC) hanno dimostrato l'abilità del videogioco nell'offrire emozioni che nessun'altra apparecchiatura domestica è in grado di eguagliare. Emozioni, e soprattutto spettacolo. E' proprio quest'ultimo aspetto delle simulazioni spaziali a fare da cardine dell'esperienza ludica che risponde al nome di **Colony Wars**. Più che un *franchise*, una "trilogia", la serie targata Psygnosis ha tenuto incollati allo schermo centinaia di migliaia di videogiocatori dal giorno del suo concepimento: merito della sua meccanica di gioco, certo, ma soprattutto della sua cosmesi, della sua capacità di sollevare l'utente in uno spazio digitale dal cromatismo infinito, a tratti abbacinante, fatto di scintille e razzi, bagliori e sprazzi. Circondato da galassie e pianeti, accecato dal sole, insidiato dai raggi laser. Un luogo di massima esaltazione delle fantasie siderali di cui sopra. L'impiego di musiche pompose ed epiche orchestrate secondo i *cliché* cinematografici, aiuta a chiudere il pacchetto audiovisivo di **Colony Wars** nel migliore dei modi, conferendogli un'accezione stilistica peculiare che si ripropone puntualmente in tutti gli episodi della serie. E **Colony Wars: Red Sun** non fa eccezione.

I'VE SEEN IT AGAIN

Volendo misurare **CWRS** con altri generi videoludici sulla base dell'introduzione in CG, viene quasi istintivo piazzarlo in vetta alla classifica al fianco di **Soul Edge**, **Winning Eleven 4** e **Gran Turismo** (**1** e **2**, edizione giapponese ovviamente). La qualità tecno/artistica della presentazione riesce senza il minimo sforzo ad invitare il giocatore non solo in un gioco, ma in un'avventura ricca di misteri e colpi di scena. Valdeman, povero minatore dell'Impero Magenta, vive dalla distanza l'epoca delle battaglie fra la Lega e la Marina. Assoldato dal misterioso "Generale" attraverso una serie quasi ossessiva di contatti onirici, Valdemar, e con lui il giocatore, combatterà una battaglia solitaria (o quasi...) dalle cui sorti dipenderà la sopravvivenza dell'umanità. Banalità a parte, la Red Sun "non è quello che sembra", avverte il Generale. Un incrociatore inviato in missione diplomatica nello spazio, sostiene la pallida (e anche un po' bruttina) imperatrice dell'impero. Niente di più falso, scoprirà il giocatore. Ha inizio l'inseguimento...

CHOOSE YOUR WAY CHOOSE YOUR FATE

A differenza delle precedenti edizioni della serie, **Red Sun** accantona l'idea della dipendenza della narrazione dall'operato del videogiocatore (che innescava differenti evoluzioni/conclusioni della storia in base all'esito delle missioni), ponendo quest'ultimo dinnanzi ad un'unica sceneggiatura, rigida e predeterminata. Sebbene discutibile considerato il gradimento della soluzione precedente da parte dell'utenza, quest'inversione di tendenza è frutto di un'altra innovazione altrettanto gradevole.
L'estraneità di Valdemar agli eventi in corso a due galassie di distanza, gli conferisce uno statuto di apolide mercenario. Nel corso della sua avventura avrà pertanto facoltà di scegliere determinati "lavoretti" attraverso cui guadagnare esperienza (e soprattutto moneta, ma ci arriviamo dopo...). Il gioco ne offre da subito tre (per la cronaca, una missione di scorta, una d'attacco a postazioni ribelli e una tesa all'eliminazione di un gruppo di contrabbandieri d'armi), ognuno foriero di una ricompensa in denaro il cui ammontare è proporzionale al livello di difficoltà del medesimo. Ma come si svolge la trama? Dove sta la rigidità della narrazione? E' presto detto. In ogni pacchetto di missioni ve n'è una contraddistinta dall'effige ologrammatica del Generale: a differenza delle altre, è lei a tenere insieme il filone narrativo, proponendo al giocatore obiettivi strettamente correlati alla storia principale. Solo completando quella che potremmo definire la "missione storica", il giocatore ha accesso ad un secondo gruppo di lavoretti (affiancati a loro volta da un'altra missione storica e così via fino alla fine del gioco). Ok, niente struttura a nido d'ape, niente biforcazioni, niente finali alternativi (forse...), allora perché proporre missioni extra del tutto ininfluenti sul corso dell'avventura? Domanda



lecita, ma non priva di una risposta soddisfacente. **Colony Wars: Red Sun** introduce nella serie una sezione manageriale attraverso cui potenziare il proprio caccia, sia nel comparto offensivo che difensivo nonché in quello prettamente prestazionale. Spendendo oculatamente i crediti acquisiti, il giocatore è chiamato a "curare" il proprio mezzo, ad aggiornarlo costantemente per tener testa al progressivo incremento del livello di difficoltà ostentato dalle missioni. Al di là delle armi, e dopo aver completato un certo numero di missioni storiche, viene data la possibilità di acquistare un nuovo caccia (talvolta viene addirittura regalato), migliore rispetto agli altri in settori come resistenza degli scudi e della corazza, velocità di marcia e di raffreddamento, nonché nel numero di *slot* su cui montare le varie attrezzature. Il nuovo caccia si sostituisce irreversibilmente al vecchio. L'impostazione alla **Gran Turismo** di questa sezione è tuttavia estremamente semplificata e può ridursi per alcuni in un'oziosa perdita di tempo. Nonostante l'esuberante elenco di componenti (44 fra armi ed accessori) resi gradualmente disponibili durante il gioco, lasci intendere un'ampia gamma di scelte, il loro apporto può definirsi in parte trascurabile dal punto di vista prettamente operativo. Le missioni raramente impongono l'impiego di una particolare configurazione *ad hoc*, permettendo di risolvere il gioco avendo utilizzato anche solo il 30% dei componenti offerti. Fa un po' storcere il naso, ad esempio, la disponibilità di un laser capace di danneggiare scudi e *hull* contemporaneamente (laddove nel *prequel* era indispensabile impiegarne due specifici, uno per abbattere le difese e l'altro per darci dentro sul metallo). La sua efficacia è certo inferiore alla *combo* laser *anti-shield* e *anti-hull*, ciononostante appare sufficientemente potente da permettere di avanzare nel gioco di misura senza troppi problemi.

Gradita, invece, la presenza di missioni coercitive dal punto di vista dell'equipaggiamento. Alcune richiedono l'uso del *Grapple Gun* (il gancio visto per la prima volta in **Vendetta**), altre di sistemi di *decloacking*, altre ancora di *pod* riparatori.

PARLIAMOCI CHIARO

Esaurito in parte l'argomento novità, non resta che discutere sulla realizzazione tecnica di questo **CWRS**. In effetti c'è poco da discutere... L'ultimo lavoro del team Psygnosis Leeds spreme l'*hardware* PlayStation allo spasimo. Sebbene afflitto da soventi rallentamenti (soprattutto nei livelli terresti nonché durante le esplosioni), il *frame rate* garantisce il massimo controllo dell'azione per il 99% del tempo. Con valori che oscillano in media dai 20 ai 25 fps, **CWRS** rientra senza sforzo nella categoria dei "giochi fluidi e ricchi di effetti speciali", ma lascia germogliare il sospetto che si sia cercato di andare un po' più in là di quanto il vetusto 32-bit Sony sia in grado di offrire. Laddove il comparto grafico denuncia il lodevole tentativo di migliorarsi, non è possibile dire altrettanto per l'intelligenza artificiale. Certo, il caos bellico ed il soprannumero di mezzi ostili costituiscono un discreto ostacolo da sormontare, ma scoprire i caccia nemici perdersi in reiterate manovre orbitali attorno al proprio velivolo, senza denunciare il minimo istinto di conservazione (non sono rari i "faccia a faccia" a fuoco spianato) lascia alquanto perplessi. Così come vedersi colpire ripetutamente dal fuoco amico perché colpevoli di sostare sulla sua linea di tiro... potrebbe anche spostarsi lui, dannazione! Conclude l'elenco dei difettucci di **CWRS** una deprimente localizzazione di dialoghi e testi (spesso tristemente atoni o fuori luogo i primi e fuori dallo schermo i secondi). Sebbene la voce di Valdemar riesca a calzare dignitosamente col personaggio, le altre appaiono decisamente risibili, così come risibili appaiono i futili tentativi di diversificare le voci camuffandole con accenti dialettali (romaneschi e napoletani), talvolta tanto marcati da risultare di cattivo gusto.

LET'S GET TO THE (CHECK)POINT

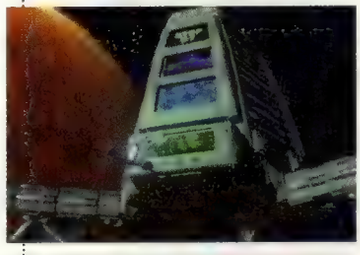
Una recensione fatta più di critiche negative che positive questa di **Red Sun**, ma non traetene le conclusioni sbagliate. L'ultimo simulatore spaziale di Psygnosis merita senz'altro un posto nella collezione dei fan della serie, così come merita un plauso per l'ardito (ed in buona parte riuscito) stravolgimento strutturale della modalità di accesso alle missioni e di *upgrade* del proprio caccia. L'azione resta frenetica e sufficientemente al di sotto dalla monotonia in virtù di nuove missioni relativamente complesse ed articolate, ma ciò non impedisce di chiedersi se sia giunto il momento di offrire qualcosa di più...

Marcello Cangialosi

VOTO - **80%**

L'ASPETTO MASTODONTICO DI ALCUNI INCROCIATORI (PER NON PARLARE DELLA RED SUN) DOMINA SCENOGRAFIE EVOCATIVE, IMPREZIOSITE DA EFFICACI EFFETTI DI LUCE (PUNTARE DRITTI VERSO IL SOLE PUÒ ESSERE UN'ESPERIENZA DAVVERO ACCECANTE) E TRASPARENZE.

LE SEQUENZE IN CG SONO SENZA ALCUN DUBBIO FRA LE MIGLIORI MAI VISTE IN UN TITOLO PLAYSTATION...



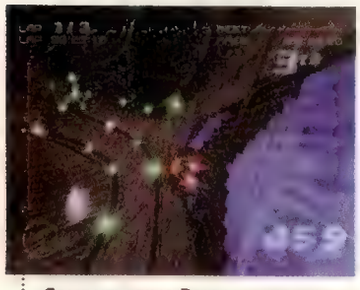
LE MISSIONI AMBIENTATE SULLA SUPERFICIE DEI PIANETI NON SONO MENO COINVOLGENTI DI QUELLE CONDOTTE NELLO SPAZIO (A DIFFERENZA DEL *PREQUEL*).

UN NUOVO MECCANISMO DI SELEZIONE DELL'ARMA SECONDARIA E DI *TARGETING* AFFINA ULTERIORMENTE IL SISTEMA DI CONTROLLO DI COLONY WARS.

ROLLCAGE STAGE II

L'abbondanza di giochi di guida su PlayStation comincia a diventare imbarazzante: possibile, quindi, che dopo **Gran Turismo 2** ci sia ancora spazio per gli altri? Secondo Psygnosis, sì...

Versione:	Europea
Casa:	Psygnosis
Sviluppatore:	ATD
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

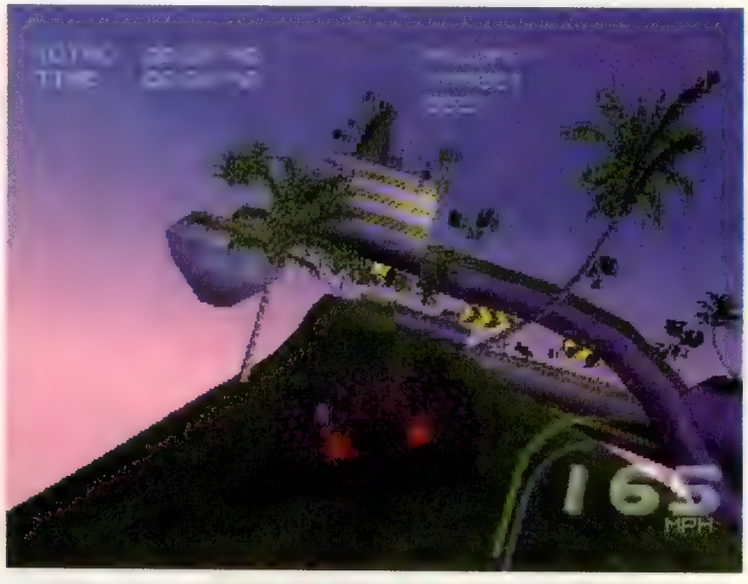


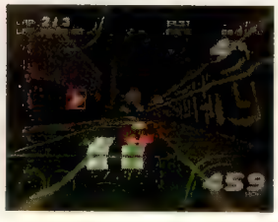
COME NEL PRIMO ROLLCAGE, SFRUTTARE LE PARETI DURANTE LA CORSA È ALQUANTO POCO FRUTTIFERO, PUR ESSENDO ALTAMENTE SPETTACOLARE.

SEBBENE SIA UNA DELLA ARMI PIÙ potenti nelle mani dei magnati dell'industria dei videogiochi, l'isteria collettiva abilmente alimentata dai reparti *marketing* degli editori più danarosi non è sempre l'unica molla alla base del successo di un videogioco di livello medio, se non addirittura mediocre, ma ampiamente sopravvalutato e come tale spacciato per capolavoro. A volte, infatti, è la stampa specializzata a fare la fortuna di determinati prodotti, tra cui figura (guarda caso) il primo **Rollcage** di Psygnosis. Recensita sul numero 55 di **SPC** con un giudizio numerico pari a 72%, l'atipica simulazione di guida sviluppata da ATD fu accolta con euforico entusiasmo dai giornalisti di un gran numero di testate estere dedicate a PlayStation, puntuali nel motivare la propria esaltazione con osservazioni che, pur continuando a suscitare qualche legittimo dubbio, sembrano aver spinto Psygnosis a tentare nuovamente la fortuna con questo **Rollcage Stage II**, palesemente costruito sulle stesse identiche basi sfruttate da ATD nel *prequel*. Nulla sembra essere cambiato dai tempi del vecchio **Rollcage**, se non nella quantità lorda di opzioni e modalità di gioco, sottoposte dagli sviluppatori ad una cospicua terapia ricostituente che garantirà quasi sicuramente il successo del gioco presso coloro che avevano già apprezzato la prima edizione. Per gli altri, e sarà bene dirlo sin d'ora, ci sarà invece ben poco di cui gioire. Squadra che vince, d'altra parte, non si cambia, no?

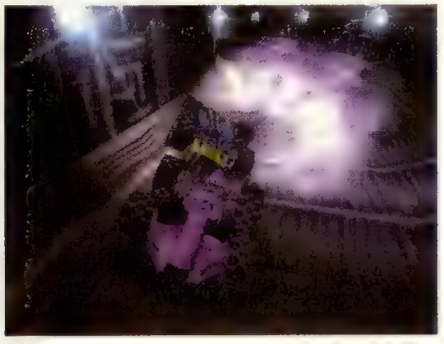
ROLL WITH IT

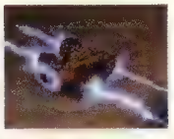
Le evoluzioni acrobatiche, l'alta velocità e la distruzione indiscriminata sono le fondamenta di **Rollcage Stage II**, le cui competizioni automobilistiche ambientate nel futuro vedono il giocatore al volante di vetture capaci di abbandonare la sede stradale per procedere lungo le pareti che delimitano alcuni tratti di pista e, nel caso dei tunnel, persino sulle volte e sui soffitti. Le numerose automobili selezionabili si distinguono tra loro per il comportamento stradale, importantissimo quando si sfreccia a quattrocento chilometri orari su una lingua di asfalto sospesa nel vuoto, e per il tipo di armi installabili nelle apposite baie, grazie alle quali è possibile abbattere gli elementi più grandi dello scenario al fine di ostacolare gli avversari. Ma questa è solamente una sterile descrizione del *concept* alla base del gioco: la realtà è tutt'altra cosa, e non è necessariamente piacevole. La notevole importanza rivestita dalle armi, tanto per cominciare, finisce per mettere in secondo piano l'abilità richiesta dalle manovre al volante, il cui peso nell'economia della simulazione è ridotto al minimo, in contrasto con quanto accade nella stragrande maggioranza dei giochi di guida, inclusi quelli in cui si sfruttano anche armi e *power-up*. Inutile dire che questo sbilanciamento ha influito in modo negativo sul modello fisico che regola il comportamento





delle auto, pubblicizzato dai programmatori con grande entusiasmo e rivelatosi alla prova dei fatti piuttosto semplice e banale. Vi sembra di aver già sentito un'affermazione del genere? Normale, visto che l'avevamo fatta in occasione dell'uscita del primo **Rollcage**, da cui questo *sequel* ha ereditato parecchi aspetti irritanti. Come spiegare, altrimenti, le frequenti occasioni in cui l'auto del giocatore, magari in seguito ad un impatto apparentemente innocuo, spicca il volo, carambola, si esibisce in innumerevoli testacoda e poi si ferma quasi sempre contromano? Un'ingenuità da parte di ATD, forse, che si trasforma in un motivo di frustrazione nel momento in cui si pensa che lo stesso fenomeno si verificava con preoccupante regolarità in **Rollcage**, e poteva quindi essere corretto. Ma non è tutto, perché sfruttare efficacemente la caratteristica principale del gioco, ovvero la possibilità di correre su soffitti e pareti, rimane un esercizio di stile riservato ai giocatori più pazienti e non offre comunque vantaggi realmente apprezzabili, esattamente come si era detto per il *prequel*; mettere le ruote per qualche istante su una parete sembra provocare scompensi incredibili alle vetture, teoricamente disegnate per esibirsi in acrobazie di questo tipo e sin troppo inclini alle giravolte più folli sulle volte dei tunnel, alla maniera del migliore Tony Hawk d'annata. Niente di grave, comunque, in confronto all'impossibilità di elaborare una vera strategia da applicare in gara, resa del tutto inutile dal caos che regna perennemente in pista, dagli avversari che sbucano da tutte le parti (senza che se ne conosca l'esatta provenienza, poi) e dalle esplosioni stupende, ma spesso deleterie a causa del crollo verticale della visibilità che tendono a provocare.





LE ARMI SONO POTENZIABILI SEMPLICEMENTE RECUPERANDO IL MEDESIMO *POWER-UP* PIÙ DI UNA VOLTA.

SUPERSONIC

La lista dei bagagli che **Rollcage Stage II** ha preso in consegna dal predecessore e poi portato con sé nel nuovo secolo non si esaurisce qui, com'era facile immaginare, e include il *track design* già criticato ai tempi del *prequel*; le piste (generalmente piuttosto corte, tortuose e disseminate di ostacoli) non riescono a generare la tensione necessaria e si limitano a riproporre ad oltranza un numero ridotto di situazioni, accomunate dalla mancanza di originalità e ispirazione e separate unicamente dalle ambientazioni dei singoli tracciati, strutturate sulla falsariga di quelle utilizzate in **Rollcage**. E ancora: molti armamenti non sono altro che aggiornamenti di quelli già visti nella prima edizione (anche se ora è possibile aumentare la potenza dei propri mezzi offensivi raccogliendo lo stesso *power-up* più volte) e l'intelligenza artificiale denuncia le stesse incongruenze riscontrate in passato. I piloti della CPU, in particolare, sono abbastanza stupidi, salvo poi diventare incredibilmente aggressivi senz'alcun preavviso a partire dall'ultima lega del campionato per giocatori esperti; il pessimo bilanciamento del livello di difficoltà è ormai un marchio di fabbrica per Psygnosis, a quanto pare, anche perché prima di giungere alla fatidica impennata l'impegno richiesto è alquanto esiguo.

SHAKERMAKER

Il vanto dei giochi prodotti da Psygnosis, sin dai tempi di Amiga, è sempre stato individuato nel comparto audiovisivo e **Rollcage Stage II** non fa eccezione. Il motore poligonale spende infatti una bella fetta delle risorse di PlayStation per garantire un *frame rate* stabile, una velocità di scorrimento soddisfacente, un gran numero di massicce strutture a bordo pista e un impiego smodato di effetti speciali che vanno dalle trasparenze alle distorsioni, passando per le alterazioni cromatiche e diversi tipi di fumo e vapore. Eccellente anche l'illuminazione dinamica, forse senza pari nel confronto diretto con il resto del *software* per PlayStation: le esplosioni sono enormi e le luci di segnalazione delle biforcazioni lasciano addirittura la scia nei tratti di pista coperti dalla nebbia, migliorando abbondantemente l'effetto già visto nei *replay* di **R4**. Tutto questo però ha un prezzo, e a pagarlo sono le *texture* occasionalmente confuse e quasi indistinguibili da una certa distanza; non sono altrettanto fastidiosi i rari problemi di aggiornamento, smorzati dall'ampia gamma di colori adottati dai grafici, e i momenti in cui le auto (bruttine ed elementari nel *design* anche stavolta) sembrano sospese al di sopra dell'asfalto, probabilmente a causa di un errato calcolo delle ombre. Non aggiungono nulla di significativo gli effetti sonori e la musica composta da un gruppo di professionisti, mentre molte delle modalità di gioco di cui gli sviluppatori hanno tanto parlato nel corso degli ultimi mesi sono semplicemente noiose e presentano una serie di espedienti che ormai tutti davano per dispersi, tra cui le piste larghe precisamente come le automobili e i salti posti proprio prima delle curve a gomito. Facili le conclusioni, a questo punto, relative all'assenza di una qualsiasi volontà di effettivo miglioramento da parte di ATD e alla piattezza del gioco da essa generato. Una buona realizzazione non basta a sopperire alla mancanza di brividi in un gioco di guida, e questa è una lezione che Psygnosis dovrà imparare se vorrà traghettare **Rollcage** su PlayStation2. E state certi che lo farà...

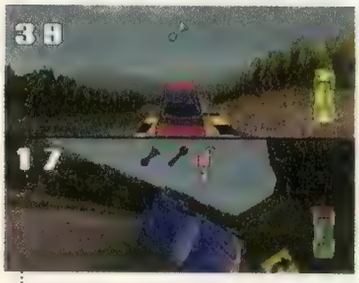
Erik Pede

VOTO **70%**

THE DUKES OF **HAZZARD**

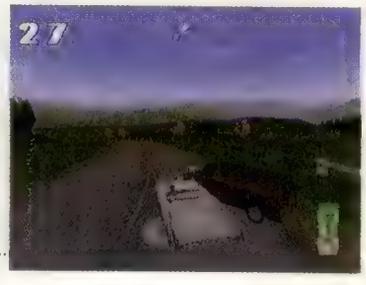
Piloti spericolati, auto elaborate, poliziotti, burini e bellezze in pantaloni corti: benvenuti nella contea di Hazzard, stranieri!

Versione:	Europea
Casa:	UbiSoft
Sviluppatore:	Sinister Games
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida



La modalità a due giocatori non contribuisce in alcun modo all'innalzamento del livello qualitativo di TDoH.

Ovviamente non mancano incidenti e "fagiolade" automobilistiche varie, ma la spettacolarità del telefilm resta ineguagliata.



PER ESSERE UN SEMPLICE TELEFILM di chiara matrice yankee, per di più nato nell'ormai lontano 1979 e tendenzialmente banale e ripetitivo, *The Dukes Of Hazzard* (noto in Italia semplicemente come *Hazzard*) ha riscosso un successo di pubblico davvero notevole, tanto nel Paese d'origine quanto da noi. Le avventure degli scavezzacollo Bo e Luke, sempre a bordo del velocissimo Generale Lee (una Dodge Charger arancione del 1969), hanno attratto i telespettatori di mezzo mondo per anni, raggiungendo lo stato di vero e proprio *cult* negli States e contribuendo a dare agli italiani un'immagine oltremodo scanzonata e divertente dell'America degli anni '70 e '80. Non bisogna quindi stupirsi nell'apprendere che quella per PlayStation non è certo la prima trasposizione digitale del telefilm, bensì solo l'ultima in ordine di tempo. Rimane da vedere, però, se il tentativo di proporre ai possessori del 32 bit Sony un prodotto basato su un'idea così "stagionata" sia effettivamente plausibile o meno.

GOOD OL' BOYS...

Agli utenti italiani mancherà sicuramente la bizzarra sigla della versione nostrana di *Hazzard*, ma questo non vuol dire che il gioco non sia riuscito nell'intento di ricreare l'atmosfera del telefilm; il narratore, ad esempio, è lo stesso impiegato nella serie televisiva in lingua inglese, così come provengono dal repertorio originale i pezzi musicali dei Tractors (inevitabilmente destinati a divenire noiosi dopo qualche partita), le voci dei personaggi principali e il caratteristico stile grafico utilizzato per i testi. Le premesse, quindi, sarebbero più che buone,

tanto da far sperare in un gioco accattivante all'indice del semplice divertimento, nel più puro spirito di *Hazzard*. Peccato che siano proprio le premesse a rivestire il ruolo di unico aspetto positivo in un titolo altrimenti mediocre quale questo **The Dukes Of Hazzard**, confezionato in modo apparentemente affrettato e con poca convinzione. Il motore tridimensionale che spinge il gioco, tanto per cominciare, è francamente onesto, ma nulla di più; la sensazione di velocità è tutto sommato buona, il *frame rate* abbastanza stabile e la modellazione dei veicoli accettabile, ma gli occasionali intoppi nello scorrimento riscontrati nella nostra copia (simili, per intenderci, a quelli della serie **Formula One** di Psygnosis), il frequente *draw-in* di cui soffrono gli ostacoli sulla pista e le sparizioni improvvise di interi tratti del manto stradale non possono fare a meno di lasciare interdetti. La monotonia degli scenari, invece, dipende in egual misura dalle *texture* poco varie e dalla natura del gioco, ambientato per lo più in campagna, mentre la colpa della modellazione aberrante dei personaggi ritratti nelle sequenze in CG è da attribuire unicamente ai grafici e alla loro incapacità di riprodurre figure umane dalle proporzioni e dai visi plausibili. È comunque la struttura di gioco a limitare seriamente l'appetibilità di **TDoH**, in parte per via del modello di guida e in parte a causa dell'assoluta mancanza di varietà. Ma procediamo con ordine: una volta messe le ruote in strada, è impossibile non accorgersi dell'incoerenza del comportamento delle vetture. Anche volendo mettere da parte l'irritante tendenza ai testacoda multipli e al sovrasterzo manifestata da tutti i veicoli, infatti, non si può scendere a patti con la frequenza con cui i mezzi avversari si arrampicano letteralmente su quello del giocatore. I patiti del telefilm, inoltre, inorridiranno nel constatare che il Generale Lee arranca penosamente sulle salite e non riesce a tener testa al più pesante dei furgoni, dato che la lentezza è una costante che affligge tutte le auto che si controllano nel gioco (ovvero le stesse della serie TV, nessuna esclusa). E ancora: nella vita reale (così come nella maggior parte dei giochi di guida) un'automobile lanciata contro un car-

tello stradale abbatterebbe il povero paletto e continuerebbe la sua corsa; in **TDoH**, invece, gli urti contro la segnaletica verticale provocano l'arresto completo della vettura nel migliore dei casi e un bel testacoda nelle situazioni peggiori. L'intelligenza artificiale degli avversari e delle auto civili, dal canto suo, non si comporta affatto meglio: i primi non fanno altro che correre e buttarsi dappertutto, rimbalzando contro le recinzioni e finendo a ruote per aria; i secondi zigzagano a destra e a manca come ubriachi all'ultimo stadio, carambolando regolarmente addosso all'ignaro giocatore.

...LIKE MODERN DAY ROBIN HOODS!

I numerosi difetti sin qui elencati sarebbero probabilmente passati in secondo piano se **TDoH** avesse fatto perno su una struttura solida e completa, ma purtroppo non è così. Nonostante il gioco sia stato suddiviso in nove episodi (a loro volta costituiti da diverse scene) per risultare ancora più simile ad un telefilm, l'assenza di una differenziazione sufficiente tra gli obiettivi da raggiungere finisce per appiattire del tutto il *gameplay*, che non si produce in guizzi degni di nota e si limita ad offrire la possibilità di gareggiare su una pista sterrata, correre da un punto all'altro della contea rispettando il tempo limite, tamponare un avversario sino a costringerlo all'arresto del veicolo, sparare frecce dal finestrino e fuggire dalla polizia o dai "cattivi". Il tutto è poi davvero troppo facile: le cose si fanno moderatamente difficili solo al livello più arduo, e le missioni sembrano diventare ancora più elementari da portare a termine nel corso degli ultimi livelli. A poco servono i bonus sparsi lungo le polverose strade di *Hazzard* e la riproduzione del famoso clacson del Generale Lee (inspiegabilmente fiacco se paragonato a quello sentito nel telefilm), soprattutto quando si pensa ai *bug* che affliggono il gioco e che talvolta provocano la disattivazione del controllo analogico nel corso dei caricamenti tra un livello e l'altro e l'errato riposizionamento delle auto nemiche dopo i rocamboleschi incidenti in cui queste ultime incappano continuamente. La modalità per due giocatori, infine, non aggiunge nulla ad un prodotto che si esaurisce praticamente con la presentazione generale, sicuramente interessante per chi ama *Hazzard*, ma incapace di migliorare la sorte di un titolo troppo breve e monotono per poter durare più di un paio di serate. Ammesso che lo si voglia giocare così a lungo...

Erik Pede

VOTO **50%**

FRA I MEZZI A NOSTRA DISPOSIZIONE NON POTEVA CERTO MANCARE LO SCASSATISSIMO *PICK-UP* DI ZIO JESSE!

L'INTRODUZIONE DI THE DUKES OF HAZZARD LASCIA PERLOMENO PERPLESSI: L'IDEA DI REALIZZARE UNA VERSIONE IN CG DELLA SIGLA ORIGINALE DEL TELEFILM È LODEVOLE, MA PER BUTTARSI IN UN'IMPRESA DEL GENERE BISOGNA AVERE ALLE SPALLE UNA SERIE DI GRAFICI ABILI NEL 3D... COSA CHE MANCA TOTALMENTE A SINISTER GAMES.

NIGHTMARE GAMES

NIGHTMARE GAMES
Sede legale: Via del Can Bianco, 19 Pistoia Tel 0573/28203 Fax0573/509833

NIGHTMARE GAMES
Via Pistoia 34, QUARRATA Tel 0573/774210 Fax0573/779927

NIGHTMARE GAMES
Via Bicocchi ang. Via Gorizia FOLLONICA Tel 0566/264135

NINTENDO Dreamcast PlayStation SEGA SATURN

SERVIZIO RIVENDITORI /CONTRATTI FRANCHISING
AGENTE IN TOSCANA TEL 0347-5260349

VENDITA ANCHE DI ACCESSORI E ARMI SOFT AIR
GADGET MODELLISMO GUNDAM/MACROS ECC.

FORMULA ONE WORLD GRAND PRIX

Con la presentazione di tutte le scuderie e i primi test cronometrati è iniziata, anche se non ancora ufficialmente, la nuova stagione di Formula 1. Quale momento migliore per immettere sul mercato una simulazione dedicata proprio a questo sport?

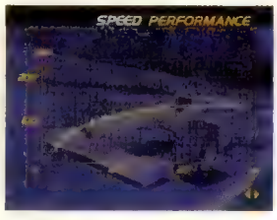
Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Lankhor
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

I PILOTI CONTROLLATI DALLA CPU SI COMPORTANO CON DISCRETO REALISMO, COMMETTENDO ERRORI ED ESEGUENDO SORPASSI SPETTACOLARI.

RIMANERE IN PISTA, SOPRATTUTTO SE SI CERCA DI CORRERE A VELOCITÀ SOSTENUTA, È UNA VERA E PROPRIA IMPRESA.

IN DOPPIO IL GIOCO È DECISAMENTE PIÙ DIVERTENTE: PECCATO PER LA GRAFICA...

A UNA PRIMA RAPIDA OCCHIATA **Formula One World Grand Prix** potrebbe sembrare indiscutibilmente la più realistica simulazione di automobilismo mai realizzata su PlayStation, almeno per quanto riguarda le fasi che precedono ogni singola gara: i programmatori di Lankhor hanno infatti curato sin nei minimi dettagli ogni singolo particolare della messa a punto, consentendo al giocatore di sbizzarrirsi in un'ampia serie di impostazioni sulla propria vettura nel tentativo di trovare la messa a punto ideale. Una volta scelta la modalità di gioco, il team per cui si desidera gareggiare e impostati i parametri riguardanti la corsa (selezione della gara, condizioni climatiche, attivazione danni, consumo di carburante...) e prima di scendere in pista, è importante fare una rapida sosta ai box, per valutare il *set-up* della macchina e adattarlo alle proprie esigenze e alle caratteristiche del tracciato; l'inclinazione degli alettoni, la mescola dei pneumatici, la distribuzione della frenata e la durezza delle sospensioni sono solo alcune delle voci disponibili che influenzano in maniera più o meno evidente il comportamento della vettura. Purtroppo è proprio il comportamento della vettura in pista, più segnatamente la risposta ai comandi, a rappresentare uno dei principali difetti di **Formula One World Grand Prix**: è vero che guidare una vettura del genere non è certo una passeggiata di salute e solo i migliori piloti del mondo sono in grado di tenere a bada questi mostri a quattroruote, ma in Lankhor hanno veramente esagerato. Riuscire a mantenere la monoposto sull'asfalto è infatti una vera e propria impresa anche dopo aver eseguito decine e decine di giri di prova, e l'unica possibilità per rimanere in posta è di rallentare con un anticipo enorme in corrispondenza delle curve (non una grande idea quando si cerca di ottenere il tempo di qualifica). Ovviamente si potrebbe anche obiettare che basterebbe allenarsi e apprendere il comportamento della vettura per riuscire a trovare i giusti punti di frenata e le zone in cui scaricare al massimo la potenza del motore, ma purtroppo non è così. In alcuni momenti è proprio la fisica della macchina a non convincere pienamente, tanto che può capitare di finire fuori pista (o peggio in testacoda) in curve a prima vista poco impegnative anche a velocità decisamente ridotte o di rimanere incollati all'asfalto in curve in teoria più difficili anche arrivando a velocità superiori.



FRUSTRAZIONE SIMULATA

La sfida con gli avversari controllati dalla CPU, per tutte le ragioni appena citate, è quindi impari, dato che gli altri piloti non incorrono nei problemi di cui sopra e che sono dotati di una discreta intelligenza artificiale. A risollevare leggermente la valutazione ci pensa la modalità di gioco in coppia in cui, partecipando a una gara singola su uno qualsiasi dei percorsi disponibili, si affronta un amico in aggiunta a tre macchine controllate dalla CPU. Ciò che viene guadagnato in giocabilità viene però nella stessa misura perso in qualità grafica dato che, come peraltro facilmente prevedibile, la presenza dello *split screen* causa una leggera diminuzione della fluidità di *scrolling* e della quantità di elementi che costituiscono i fondali. Anche il gioco in singolo comunque presenta gravi lacune nella realizzazione tecnica e non è esente da pecche abbastanza rilevanti: oltre ad un'evidente mancanza di definizione e di cura nei dettagli delle vetture, il titolo Eidos risente di *bad clipping* e *pop-up*, con parti dei fondali che compaiono dal nulla in maniera assolutamente fastidiosa. Un difetto del genere potrebbe essere comprensibile, ma comunque non giustificabile, in un circuito come Montecarlo, in cui decine e decine di palazzi circondano la pista appesantendo non poco il lavoro del vetusto *hardware* Sony, ma la presenza di questi problemi grafici in ogni percorso e in qualunque situazione lascia pensare più a un lavoro svolto con poca cura che ad effettivi limiti strutturali della macchina. Sulla stessa linea anche la valutazione del sonoro, non particolarmente brillante soprattutto se confrontato con altre produzioni del genere.

BANDIERA NERA PER LANKHOR

Visto e considerato quanto detto finora, è difficile trovare qualche valido motivo che possa spingere un giocatore all'acquisto di **Formula One World Grand Prix**. Rischiando di essere accusati di banalità, potremmo affermare che il titolo Eidos è tutto fumo e niente arrosto, dato che dietro una serie di elementi di contorno studiati e strutturati con discreta cura (decine di parametri da impostare sia per la gara che per la macchina e licenza ufficiale della FIA) si cela un gioco caratterizzato da evidenti lacune nell'impostazione e nel sistema di controllo, nonché nella realizzazione tecnica. E' quindi facile concludere affermando che tutti gli appassionati di Formula 1 che stanno cercando una simulazione dedicata al proprio sport preferito farebbero meglio a spostare le proprie preferenze verso **Formula 1 '99** di Psygnosis, titolo che, pur non essendo privo di difetti (vedi recensione su **SPC**64), punta più sulla sostanza che sul contorno, offrendo una dose di divertimento nettamente superiore grazie soprattutto a uno studio più accurato della fisica e del comportamento della macchina in pista. Fuori uno, avanti un altro. A chi tocca adesso? Si accomodi pure, Electronic Arts...

Marco Ravetto

VOTO **60%**

PER OGNI PILOTA È STATA INSERITA UNA SCHEDA IN CUI SONO INDICATI, OLTRE AI DATI ANAGRAFICI, I RISULTATI OTTENUTI E GLI HOBBY. MOLTO INTERESSANTE, ALMENO PER I PRIMI DIECI SECONDI DI GIOCO...

RUNABOUT 2

Scopo del gioco: partire dal punto A e raggiungere il punto B entro due minuti. Come fare? Semplice, guidando come dei pazzi...

Versione:	Giapponese
Casa:	Climax
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Corsa

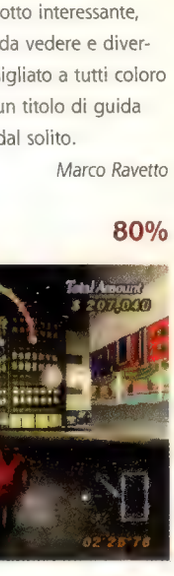
DISTRUGGERE LE POMPE DI BENZINA PUÒ ESSERE UN PASSATEMPO ABBASTANZA PERICOLOSO...

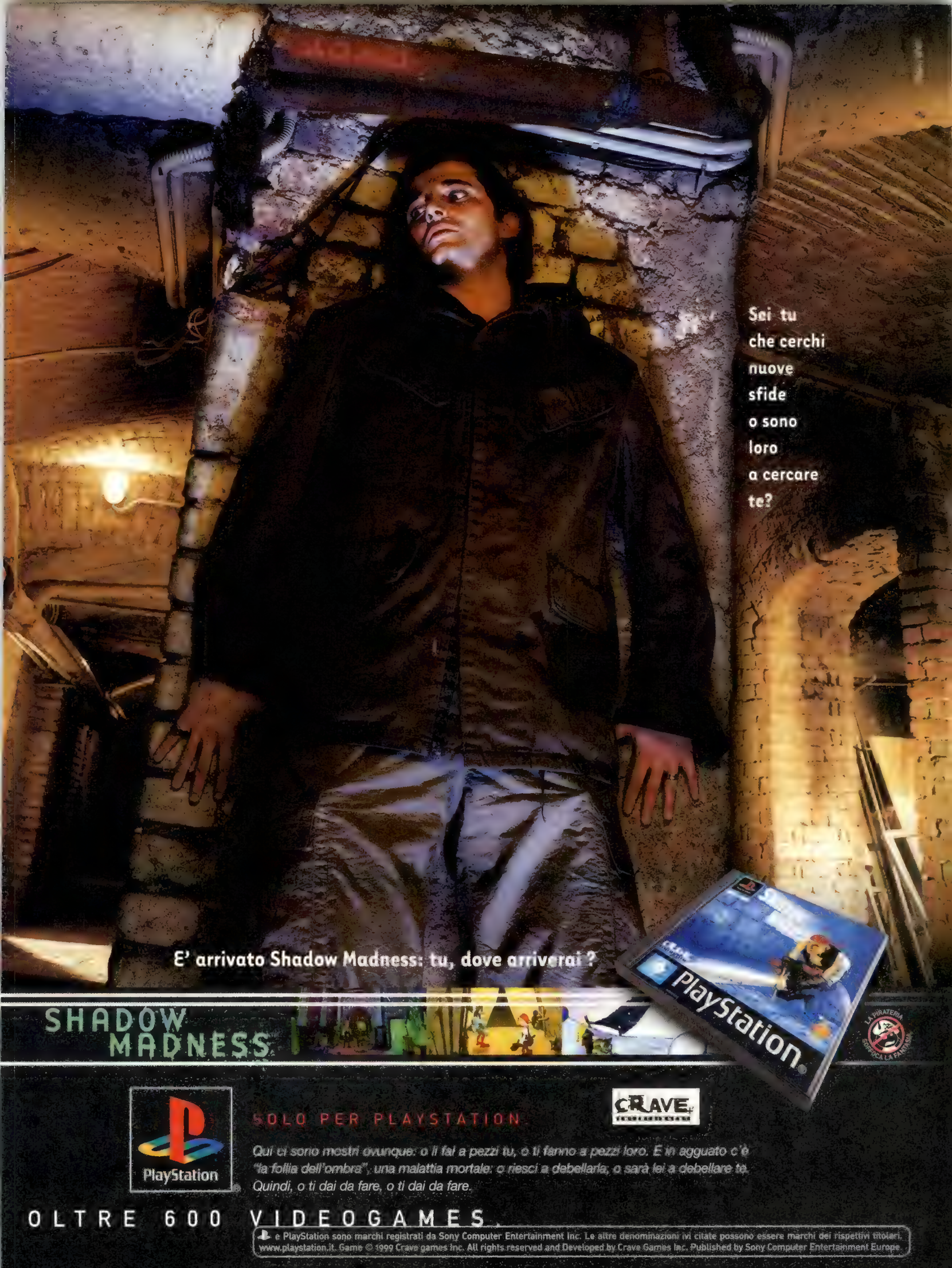
SOLO "LAVORANDO" DURAMENTE AVRETE MODO DI GUADAGNARE ABBASTANZA SOLDI PER PERMETTERVI UNA BUONA MACCHINA...

LE PREMESSE ALLA BASE DI RUNABOUT 2, come peraltro accadeva già nel primo episodio della serie, sono piuttosto semplici, ma come spesso accade è proprio dalle idee a prima vista banali e poco complesse che nascono i titoli più interessanti. Nell'ultima fatica di Climax, vestendo i panni di un folle pilota dovrete affrontare un tratto di strada a bordo di vetture di ogni tipo, cercando di raggiungere in qualsiasi modo e nel più breve tempo possibile un punto di arrivo prefissato. Ovviamente, pur guidando attraverso città abbastanza affollate, la vostra missione sarà troppo importante per darvi il tempo di preoccuparvi di eventuali infrazioni (semafori? cosa sono i semafori?) o di impatti e incidenti con altre vetture o con i vari elementi presenti sul fondale. I vari atti vandalici che avrete modo di compiere (qualsiasi oggetto presente su schermo, fatta eccezione per i passanti che spariscono poco prima di essere investiti, può essere distrutto) hanno una funzione importante nel corso del gioco, dato che per ogni oggetto distrutto guadagnerete una certa quantità di denaro che potrà essere speso, una volta terminato un livello, per acquistare una macchina nuova e più potente. **Runabout 2** non è quindi il classico simulatore automobilistico in cui gareggiare semplicemente contro altre macchine controllate dalla CPU e può essere definito come un mix tra un gioco d'azione e uno di guida (con una prevalenza di quest'ultimo elemento), che ricorda in diversi aspetti la sezione di **Die Hard Trilogy** in cui era possibile guidare a New York scegliendo liberamente la strada da percorrere. Rispetto al titolo appena citato però, **Runabout 2** può contare su una realizzazione tecnica superiore e su una struttura di gioco più coinvolgente e meglio studiata, grazie anche a un sistema di controllo sempre preciso e, tutto sommato, abbastanza realistico. Infatti; malgrado sia evidente l'impronta *arcade* voluta dai programmatori, la macchina reagisce ai vari movimenti e cambi di direzione con una certa logica e in maniera sufficientemente aderente alla realtà. Rispetto al proprio predecessore, in **Runabout 2** i programmatori hanno arricchito il parco macchine (si passa da vecchie utilitarie a bolidi sportivi di incredibile potenza) e migliorato la realizzazione tecnica che, pur mostrando ancora qualche lacuna, può contare su uno *scrolling* generalmente fluido e su ambientazioni globalmente accettabili. I diversi miglioramenti apportati rendono **Runabout 2** un prodotto interessante, abbastanza piacevole da vedere e divertente da giocare, consigliato a tutti coloro che stanno cercando un titolo di guida leggermente diverso dal solito.

Marco Ravetto

VOTO **80%**





PlayStation

SOLO PER PLAYSTATION

CRAVE

Qui ci sono mostri ovunque: o li fai a pezzi tu, o ti fanno a pezzi loro. E in agguato c'è "la follia dell'ombra", una malattia mortale: o riesci a debellarla, o sarà lei a debellare te. Quindi, o ti dai da fare, o ti dai da fare.

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Game © 1999 Crave games Inc. All rights reserved and Developed by Crave Games Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

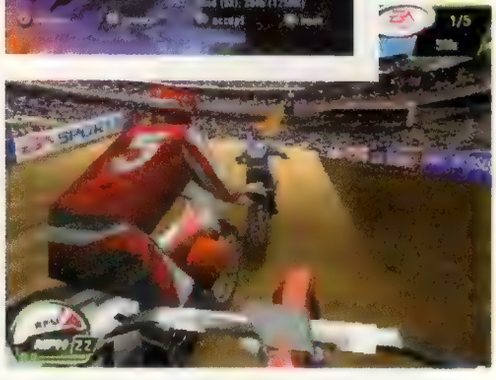
SUPERCROSS 2000

Passato il momento d'oro di skateboard e snowboard, è ora il supercross a calamitare l'attenzione degli utenti PlayStation con il pallino degli sport estremi. Cosa fare, però, quando i risultati lasciano a desiderare?

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	MBL Research
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

LA GRAFICA DEL GIOCO È MOLTO AL DI SOTTO DELLE ASPETTATIVE: ARENE E PILOTI SONO REALIZZATI IN MANIERA ALQUANTO APPROSSIMATIVA.

IN SUPERCROSS 2000 SONO PRESENTI OLTRE 24 PILOTI FRA CUI SCEGLIERE IL PROPRIO ALTER EGO DIGITALE.



CONTRARIAMENTE A QUANTO ACCADE IN Italia, dove il motocross tradizionale e le massacranti competizioni di tipo enduro rappresentano la massima espressione del motociclismo al di fuori dei tracciati asfaltati, il supercross è uno degli sport più seguiti negli Stati Uniti, dove i piloti migliori godono di una fama notevole e duratura. La passione che i nordamericani nutrono verso il supercross deriva dall'estrema spettacolarità della disciplina in questione, che potremmo considerare come una versione più frenetica e concitata del classico motocross. I tracciati, solitamente preparati all'interno di stadi e arene, presentano sempre un gran numero di dossi, curve secche e brevi rettilinei accidentati che danno ai piloti la possibilità di esibirsi in salti che sfidano le leggi di gravità e acrobazie assortite, tanto in aria quanto a terra. Ciò fa del supercross uno sport adattissimo ad essere trasmesso in televisione e lo rende teoricamente predisposto alle trasposizioni videoludiche, che non sono mai riuscite a catturarne lo spirito a dispetto dei numerosi tentativi effettuati di recente da diverse *softco* statunitensi. Electronic Arts, dal canto suo, non è riuscita a fare di meglio, ma ha comunque gettato le basi per quello che, con un po' d'impegno, potrebbe diventare un *franchise* interessante e redditizio. Il campo in cui **Supercross 2000** si distingue maggiormente dai suoi concorrenti è quello della presentazione, che EA ha arricchito con l'acquisizione delle licenze *AMA Pro Racing* e *PACE Motor Sports* che le hanno permesso di sfruttare i veri nomi dei piloti in gara, le squadre ufficiali del campionato supercross e le piste su cui quest'ultimo viene disputato. La "facciata", però, non è sufficiente a fare di una simulazione sportiva un buon prodotto, e **Supercross 2000** ribadisce questo concetto non appena il gioco vero e proprio prende il via: al cancello di partenza, infatti, si viene accolti da una grafica brillante e molto colorata, ma troppo semplice e grezza per risultare minimamente gradevole allo sguardo.

I modelli poligonali che riproducono le moto e i piloti sono poveri e spigolosi, poco convincenti nelle animazioni e amalgamati in modo non proprio ottimale con gli altri elementi grafici; le *texture*, poi, sono piuttosto sgranate e peccano in dettaglio, senza peraltro contribuire in alcun modo all'alleggerimento del carico che grava sul motore poligonale che appare in affanno in più di un'occasione, a spese della velocità e della fluidità dello scorrimento. Analoghe nella loro eccessiva schematicità sono le piste, la cui costruzione poligonale è assolutamente elementare (non esistono ad esempio zone arrotondate o smussate, persino i dossi non sono altro che banali parallelepipedi) e non viene affatto riscattata dalla natura "dinamica" delle asperità sul terreno che, pur deformandosi con il passare dei giri, non sembrano influenzare in alcun modo le reazioni delle moto. Scarsi, infine, gli effetti sonori, mentre la telecronaca targata ESPN accusa una certa mancanza di varietà che la fa diventare rapidamente noiosa. Alla luce delle notevoli carenze tecniche messe in mostra da **Supercross 2000** sarebbe stato lecito sperare in un *gameplay* di livello superiore, atto a far perdonare le disattenzioni dei grafici, ma le cose sono andate diversamente. Le intenzioni di EA, a dire il vero, erano più che buone e prevedevano una notevole accuratezza nella riproduzione delle strategie di guida utilizzate dai veri campioni del supercross; è per questo, quindi, che il modello fisico di **Supercross 2000** tiene conto degli spostamenti di peso operati dal pilota e richiede l'utilizzo di una tecnica particolare nelle curve, diversa dall'accelerazione indiscriminata degli altri giochi di questo tipo. Ma nel momento in cui ci si accorge di non riuscire mai a curvare con la rapidità desiderata, tanto da avere l'impressione che il raggio di sterzata della moto sia davvero spropositato, affiorano inevitabilmente i primi dubbi relativi al sistema di controllo, troppo approssimativo nell'interpretazione dei comandi. Risultato: nelle curve non si ha mai la sensazione di poter intervenire con precisione sulle traiettorie, e spesso sembra che la moto vada tranquillamente dove vuole indipendentemente dagli sforzi fatti per rimetterla in carreggiata; nei rari tratti rettilinei, invece, riesce davvero difficile procedere con moto lineare e si finisce per rimbalzare da un lato all'altro del tracciato. Può inoltre capitare di rimanere incastrati tra le protezioni a bordo pista senza alcun motivo apparente, e soprattutto senza riuscire a rimettersi in movimento in tempi brevi; si può provare ad aprire il gas, caricare il peso lateralmente o tirare e rilasciare la frizione, ma la moto rimane lì, immobile, con la ruota posteriore che gira a vuoto e solleva una nuvola di pixel colorati che dovrebbero interpretare lo scomodo ruolo del terriccio. Difficile farsi coinvolgere dalla completezza delle opzioni in una situazione come questa, visto e considerato che i programmatori di **Supercross 2000** non hanno fatto nulla per invogliare l'acquirente a provare le varie modalità di gioco implementate da EA; del resto è totalmente inutile avere diversi tipi di competizioni, gare acrobatiche e sezioni di pratica quando tutte condividono la stessa identica mancanza di *feeling*, giocabilità e divertimento. In sintesi, la prossima edizione potrebbe essere quella buona per gli amanti del supercross, ma per quest'anno converrà rivolgersi da qualche altra parte. Peccato.

Erik Pede

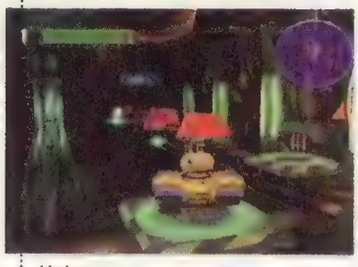
VOTO **40%**

tutti i diritti sono riservati e appartengono ai legittimi proprietari.

TINY **TANK**

Avete sempre pensato che i carri armati non siano affatto carini e divertenti?
Beh, siate pronti a ricredervi, sempre che le imprecazioni rientrino nella vostra idea di "carino"...

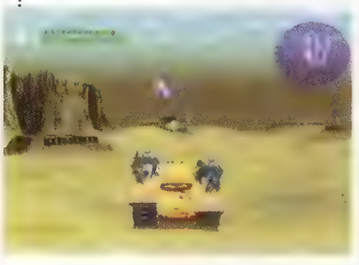
Versione:	Europea
Casa:	Sony
Sviluppatore:	AndNow/Appaloosa
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sparatutto



UN'ALTRA SCELTA DISCUTIBILE: ALCUNI LIVELLI ADOTTANO COLORI TROPPO SCURI CHE RENDONO DIFFICILE L'ORIENTAMENTO.

QUESTO È IL MENU DA CUI SI GESTISCONO LE ABILITÀ DI TINY. PRATICO, NO?

IN FONDO A QUESTA LOCAZIONE CI DOVREBBE ESSERE UNA PARETE ROCCIOSA, ATTUALMENTE INVISIBILE A CAUSA DEI LIMITI DEL MOTORE POLIGONALE...

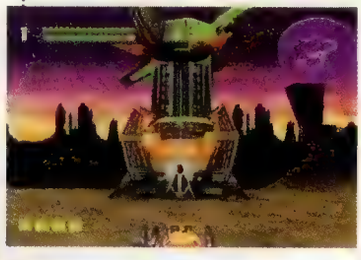


IL RICORSO AD UN PERSONAGGIO (VIRtuale) carismatico è una pratica comune nel mercato dei videogiochi, dato che aumenta la riconoscibilità del prodotto e fornisce agli esperti del *marketing* un ulteriore fattore su cui fare leva nel corso delle operazioni di promozione. Creare un protagonista di successo per il proprio gioco, inoltre, permette agli sviluppatori di far passare in secondo piano eventuali carenze tecniche o strutturali, facilmente messe in ombra nell'immaginario collettivo dalla figura trainante associata al gioco stesso (valgano per tutti gli esempi di Crash e Lara Croft); espediente, quest'ultimo, che AndNow e Appaloosa hanno sfruttato in modo a dir poco magistrale per conferire un minimo di originalità ad un titolo che di innovativo ha ben poco, ovvero **Tiny Tank**. Il gioco pubblicato da Sony ruota unicamente intorno alla personalità del piccolo carro armato giallo controllato dal giocatore, caratterizzato con rara e ammirabile competenza dal team alle spalle del gioco. Chiamato in soccorso dagli umani ormai oppressi dai robot che essi stessi hanno creato, Tiny non è un carro armato qualunque: la sua tendenza allo sproloquio, infatti, lo rende un esemplare assolutamente unico, capace di esternare un vero e proprio fiume di battutine, osservazioni e imprecazioni (impietosamente coperte dai classici *bip*) valorizzate da un ottimo doppiaggio in lingua italiana e chiaramente studiate per fornire al giocatore dei continui elementi di distrazione e divertimento. Al di là di questo, però, **Tiny Tank** non si differenzia in modo evidente dalla pletora di sparatutto pubblicati nel corso degli anni su PlayStation, distinguendosi solamente per la possibilità di intervenire direttamente sulle prestazioni del piccolo carro armato; tale operazione richiede la raccolta delle armi e dei cervelli rilasciati dai nemici eliminati, grazie ai quali l'arsenale di Tiny e la precisione delle sue armi possono subire continui miglioramenti. Il resto del gioco sembra invece tratto da uno sterile manuale di *game design*, tanto che i boss di fine livello, gli obiettivi da conseguire, i bonus disseminati per l'area di gioco e le meccaniche che regolano gli eventi legati al completamento delle missioni (meccaniche peraltro oscure in più di un'occasione) non fanno altro che rafforzare la spiacevole sensazione di *deja-vu* che pervade **Tiny Tank**, simile ai suoi ormai anzianotti concorrenti anche negli evidenti limiti tecnici che determinano le sparizioni e le apparizioni improvvise delle strutture poligonali più grandi, il basso livello di dettaglio delle *texture* e gli impuntamenti della telecamera virtuale, assai restia a seguire Tiny nelle situazioni più concitate e fonte di innumerevoli guai nel cuore degli scontri a fuoco. È poi irritante il modo in cui il piccolo carro armato finisce spesso per incastrarsi qua e là, a volte senza neanche toccare davvero l'oggetto che ne blocca il movimento (come accade ad esempio con i cactus del primo livello), ed è ugualmente sconfortante la mancanza di varietà a lungo termine provocata dalla ripetitività delle missioni da affrontare. La buona cura prestata nella realizzazione dell'audio, il controllo sufficientemente articolato (inspiegabilmente fallato nel caso dei salti, però) e la necessità di ragionare per qualche secondo per uscire vivi da determinati livelli potrebbero risollevare le sorti di **Tiny Tank** e renderlo appetibile per i più piccoli, forse, ma i giocatori più "stagionati" troveranno probabilmente pochi stimoli in un titolo che ha nella personalità del protagonista digitale il suo unico punto di forza. Un po' poco per poter ambire ad una valutazione discreta, ma abbastanza per guadagnarsi la condizione di gioco di nicchia, riservato a chi preferisce avere un personaggio divertente da controllare anche a spese dell'originalità e della profondità. Nulla di nuovo sotto il sole, comunque, in linea con quelle che sono le proposte nel campo del *software* PlayStation nel corso degli ultimi mesi e con la speranza che PlayStation2 possa davvero risvegliare l'anima creativa degli sviluppatori occidentali...

Erik Pede

VOTO **65%**

GRANDE QUESTA TORRE, VERO? PECCATO CHE SPARISCA NEL NULLA AL MINIMO ACCENNO DI ALLONTANAMENTO DA PARTE DI TINY!



covery

Linea accessori per Playstation™ Compatibile

Action Figures - DVD Hardware e Software

Listino per Rivenditori

Visitate il nostro sito internet: http://www.virtualdvd.net

Prodotto e distribuito da VIRTUAL

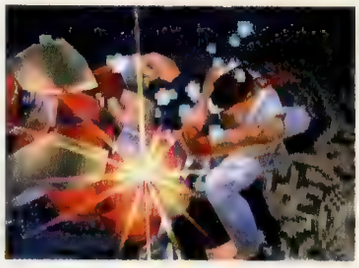
Strada del Bargello, 100 - 47891 DOGANA (RSM)
Tel. 0549.909775 - Fax 0549.909723
E-mail: info@virtualdvd.net

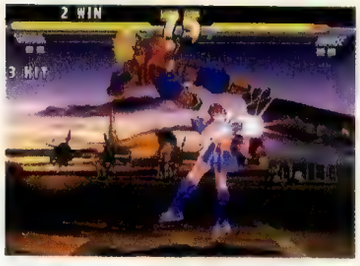
Tutti i nomi, i logo e marchi sono dei rispettivi proprietari. / All names, logos etc. Are trademarks of their respective companies

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

In attesa di lanciarci in furibonde risse multigiocatori con **Street Fighter EX 3** per PlayStation2, impratichiamoci nell'esecuzione delle tecniche dei combattenti da strada in versione poligonale con il secondo capitolo della saga...

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Arika
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Picchiaduro





APPARSO NELLE SALE GIOCHI NIPPONIche un paio d'anni or sono, **Street Fighter EX 2** ha goduto di una tiepida accoglienza da parte degli appassionati di picchiaduro ad incontri: l'assenza di un'evoluzione consistente della meccanica di gioco e la ridotta distribuzione nel mercato occidentale non hanno consentito al gioco di godere della medesima popolarità del proprio *prequel*. Com'è consuetudine da parte di Capcom, all'uscita di **SFEX2** è seguita la commercializzazione di una versione migliorata del gioco, che si differenziava da quella precedente per l'aggiunta di personaggi inediti oltre che per alcuni ritocchi di carattere secondario. Tali modifiche non hanno però consentito a **SFEX2+** di mettersi in evidenza rispetto alle sue controparti bidimensionali uscite lo scorso anno. Fiduciosa nella maggiore recettività del mercato casalingo rispetto a quello, ormai in caduta libera, dell'intrattenimento a gettone, Capcom ha deciso comunque di convertire il gioco per la console Sony. Ma l'utenza PlayStation ha davvero bisogno di un ennesimo **SF** così concettualmente vicino al suo *prequel*?

THE NEWCOMERS

Rispetto allo scorso episodio, la rosa dei personaggi disponibili è stata ideata con una maggiore attenzione per la varietà di gioco. Per questo motivo è stata ridotta la presenza di combattenti "ispirati" a Ryu e Ken, scelta che ha però portato all'esclusione di due figure estremamente popolari come Sakura e Gouki con conseguenti lamentele da parte dei loro fan. Nonostante la scrematura, la schermata di selezione dei personaggi comprende ben 24 elementi, 4 dei quali impiegabili solo dopo aver soddisfatto determinate condizioni di gioco. A questi si aggiungono altri tre personaggi segreti, costituiti dalle versioni potenziate dei già presenti Vega e Garuda, oltre che da un fortemente depotenziato Cycloid Beta. Tra i personaggi disponibili sin dall'inizio troviamo diversi nuovi volti accompagnati, allo scopo di rafforzare il legame con le precedenti versioni 2D del gioco, da alcune vecchie conoscenze. I nuovi arrivati presentano una caratterizzazione meno approssimativa rispetto alle loro controparti del primo **Street Fighter** poligonale, sia dal punto di vista grafico che nella scelta delle mosse speciali. A trarne principale beneficio è la giocabilità, più bilanciata e varia rispetto al passato. Nel passaggio alla grafica poligonale, i personaggi provenienti da **SF2** non hanno subito cambiamenti degni di nota: gli sviluppatori di Arika sono riusciti a trasporre in 3D le mosse speciali, originariamente pensate per un gioco in due dimensioni, senza alterare eccessivamente tempi e modalità di esecuzione. Non mancano inol-

IN SFEX 2 IL NUMERO DEI *BONUS STAGE* È STATO TRIPLICATO: PECCATO CHE QUELLO DEI BARILI SIA ASSOLUTAMENTE IDENTICO AL PRECEDENTE.

tre nuove mosse pensate per meglio sfruttare i vantaggi offerti dal 3D, che costituiranno indubbiamente una piacevole sorpresa per gli appassionati della saga.

EXCEL COMBO

Per quanto riguarda la meccanica di gioco, Arika ha nuovamente scelto di conservare la classica formula di tipo bidimensionale che ha sempre caratterizzato **Street Fighter**. Mosse speciali, tecniche di contrattacco e prese conservano le medesime tecniche di esecuzione delle versioni passate. Allo scopo di incrementare il livello tecnico del gioco, sono state drasticamente aumentate le tecniche che possono essere eseguite in rapida successione. Con poca pratica è possibile eseguire devastanti *combo* costituite da parate, colpi normali, tecniche speciali e super. Non abbiate però timore di trovarvi di fronte al solito picchiaduro in cui basta limitarsi a premere pulsanti a caso per vincere: non tutte le mosse sono state rese concatenabili, così da penalizzare una strategia di gioco troppo istintiva in favore di un approccio più tecnico. Sempre per lo stesso motivo si è deciso di legare il livello di potenza delle *Super Combo* non più alla pressione contemporanea di più pulsanti, ma al loro concatenamento. Per eseguire una *Super Combo* di livello due è quindi necessario effettuarla subito dopo una di primo livello. Oltre alle *Super Combo* sono state aggiunte le *Meteor Combo*, per la cui esecuzione è necessario attendere che la *Super Combo Gauge* sia riempita al massimo. L'aggiunta più rilevante introdotta in **SFEX2 Plus** è costituita dal *Excel Mode*, una tecnica concettualmente simile alle *Original Combo* introdotte con **SFZero 2**: al "costo" di un livello della barra delle Super, si diventa temporaneamente invincibili, si accelerano drasticamente i tempi di esecuzione delle mosse e si incrementano il numero di colpi concatenabili. In compenso non è possibile effettuare *Guard Break*, *Cancel Break*, *Super Combo* o *Meteor Combo*. Ormai impiegato, anche se sotto forme differenti, in buona parte dei picchiaduro ad incontri più attuali, l'*Excel Mode* non aggiunge nulla di nuovo ad una meccanica che risulta più un'ottimizzazione di quella precedente che un sistema di gioco totalmente nuovo. Le migliorie lo rendono però più giocabile e divertente rispetto al *prequel*, compensando così la sua scarsa originalità. Stranamente sono assenti le provocazioni, disponibili solo con alcuni personaggi sotto forma di mossa speciale.

WELCOME TO THE BONUS STAGE!

In quanto a modalità di gioco disponibili, Arika si è limitata ad offrire poche opzioni in più rispetto al *coin-op*. L'*Arcade Mode* è una fedele riproduzione della versione a gettoni: controllando un personaggio a scelta, dovete sconfiggere sette avversari differenti, ai quali si aggiungono alcuni combattenti nascosti nel caso si soddisfino determinate condizioni di gioco. L'*Arcade Mode* vede nuovamente il ritorno dei *Bonus Stage*, tornati in auge dopo la loro reintroduzione in **SFEX**. Il precedente *stage* dei barili, qui affrontabile solo come sottogioco a parte, è stato sostituito da una sfida contro Cycloid Beta, effettuabile solo con l'*Excel Mode*, e dalla demolizione di un satellite sullo stile del primo livello bonus presente in **SF2**. La buona riuscita di questi sottogiochi porta a godere di particolari vantaggi nel primo round dell'incontro successivo quali la possibilità di impiegare l'*Excel Mode* senza limiti ed il potenziamento massimo della barra delle Super per una ventina di secondi. Il *Versus Mode* consente di effettuare combattimenti sia in coppia che a squadre utilizzando come avversario un amico oppure la CPU. Il *Practice Mode* conserva ancora la modalità *Expert*, costituita da una serie di prove il cui completamento permette di sbloccare alcune delle modalità e dei personaggi segreti. In questo modo si è cercato di incentivare l'apprendimento delle combinazioni di mosse più complesse così da elevare la qualità tecnica dello stile di combattimento del giocatore: un'aggiunta che Arika poteva risparmiarsi d'inserire è il *Director Mode*, tramite il quale è possibile registrare un breve combattimento per poi modificarne fondale e inquadrature. Al suo posto sarebbe stato preferibile l'inserimento di sequenze finali aggiuntive, visto che quelle del *coin-op* si limitano ad una semplice schermata statica, per nulla remunerativa.

MORE OF THE SAME

Nonostante il *coin-op* fosse stato realizzato per l'*hardware* ZN-2, dotato di maggiore memoria rispetto a PlayStation, Arika è riuscita a ridurre al minimo le differenze cosmetiche con la versione casalinga del gioco. I personaggi hanno perso il proprio aspetto blocchettoso in favore di un *look* più arrotondato e proporzionato. L'unica eccezione è rappresentata dalle teste, in alcuni casi di dimensioni eccessive rispetto al corpo. I fondali rimangono immagini bidimensionali, animate in modo parziale ma fluido, arricchite con piccoli elementi poligonali. L'esecuzione delle mosse speciali è stata incrementata di spettacolarità con l'impiego di un migliore uso di trasparenze, effetti di luce, distorsione e persistenza dell'immagine. Particolarmente scenografiche le *Super Combo* che aggiungono agli effetti sopracitati un sistema di gestione dinamico delle inquadrature ed un maggior numero di elementi poligonali presenti su schermo. Meno incisiva, ma tutto sommato accettabile, la colonna sonora composta da brani dai generi più svariati. Nella norma effetti sonori e campionamenti vocali. Per quanto migliore sotto tutti i punti di vista rispetto al *prequel*, **Street Fighter EX 2 Plus** non offre molto di più a chi ha già sviscerato tutti gli elementi di gioco della versione **EX Plus Alpha**. La mancanza d'innovazione non è nemmeno compensata dalla presenza di sequenze d'intermezzo animate oppure da opzioni aggiuntive di valore collezionistico, che avrebbero costituito un ulteriore incentivo al gioco da parte degli appassionati della saga. Un acquisto sicuro per chi già non possiede il primo **EX** o ama il *coin-op* Capcom, mentre chi si è già assuefatto alla meccanica di gioco del *prequel* potrebbe rimanerne deluso.

Diego Cortese

VOTO **86%**

VULCANO ROSSO MOSTRA AD AREA LA SUA PERSONALISSIMA CONCEZIONE DELLA TORRE DI PISA.

L'IMPIEGO DEI POLIGONI HA PERMESSO L'INTRODUZIONE DI MOSSE NON REALIZZABILI IN UN GIOCO BIDIMENSIONALE.

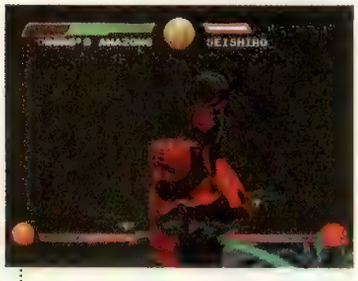
IL *DIRECTOR MODE* COSTITUISCE UN INUTILE SPRECO DI SPAZIO DEL CD-ROM...

SAMURAI SHODOWN WARRIORS RAGE 2

Nonostante lo scarso successo ottenuto con i due capitoli della saga realizzati per Hyper Neo Geo 64, SNK ha deciso di produrre nuovamente un **Samurai Spirits** poligonale dedicato esclusivamente a PlayStation.

Versione:	Giapponese
Casa:	SNK
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Picchiaduro

Si ringrazia **Crazy Video** per il gioco.



LE SENSUALI AMAZZONI DI OBORO SONO TRA I PERSONAGGI MEGLIO ANIMATI DEL GIOCO.

AL MOMENTO NON È ANCORA CERTO SE IL SANGUE VERRÀ ELIMINATO NELLA VERSIONE OCCIDENTALE, COM'È SEMPRE AVVENUTO NEI PRECEDENTI EPISODI DELLA SAGA.

CONOSCIUTO IN GIAPPONE CON IL TITOLO di **Samurai Spirits Shin Sho** (nuovo capitolo), **Samurai Shodown Warriors Rage 2** si discosta dagli altri episodi della saga per un approccio meno *arcade* che punta sulla caratterizzazione dei personaggi più che sulla qualità del *gameplay*. Sviluppato dal team Kengeki Entertainment (traducibile approssimativamente come "intrattenimento di cappa e spada"), **SSWR2** è suddiviso in varie modalità di gioco, inserite, almeno nell'intenzione dei programmatori, al fine di aumentare la longevità del titolo. La formula è concettualmente simile a quella impiegata da Capcom per **Justice Gakuen Nekketsu Seishun Nikki 2**, ad eccezione del fatto che SNK non ha riciclato il cast dei protagonisti dei precedenti capitoli della saga, ma ha deciso di rinnovarlo quasi integralmente: una scelta quantomeno bizzarra per chi vuole realizzare un titolo principalmente dedicato ai fan di **Samurai Spirits**. L'unico volto noto tra gli undici personaggi inizialmente disponibili è un Haomaru visibilmente invecchiato. L'Hattori Hanzo che compare nella schermata di selezione è in realtà costituito dal nuovo capo dei Ninja di Iga, mentre Nakoruru e Rimururu appaiono solo nei menù e nelle sequenze d'intermezzo. I nuovi eroi si inseriscono perfettamente nel mondo di **Samurai Spirits** grazie ad una caratterizzazione che segue lo stile storico/fantastico della serie. Con il progredire nel gioco, agli undici lottatori iniziali se ne aggiungono altri dodici, curati però solo dal punto di vista grafico e psicologico: sin dal loro primo utilizzo appare infatti chiaro come i nuovi arrivati costituiscano in genere poco più di una variante cosmetica dei lottatori già disponibili, risultando quindi meno stimolanti da giocare. L'acquisizione dei nuovi personaggi si ottiene affrontando più volte la modalità di gioco principale, costituita dallo *Story Mode*. Quest'ultimo è costituito da una serie di incontri intervallati da dialoghi tra i vari personaggi e da sequenze animate inserite per illustrare l'evoluzione della trama: una soluzione che contribuirebbe a rendere più coinvolgenti i vari duelli se non fosse per la ripetitività di alcune sequenze e per la mancanza di dialoghi parlati (ad eccezione delle voci di Nakoruru e Rimururu). Infastidisce inoltre la presenza di alcuni combattimenti in cui si deve affrontare una sequenza di avversari senza avere la possibilità di recuperare il danno subito tra uno scontro e l'altro: la prova è tutto sommato semplice se affrontata ad un livello di difficoltà ridotto, ma si trasforma in una frustrante scocciatura ai gradi di complessità più avanzati. Vista l'importanza che SNK dichiara di aver attribuito all'intreccio narrativo e ai personaggi, sarebbe stata preferibile l'introduzione di uno *Story Mode* più ricco di elementi di contorno. A supporto della suddetta modalità, per la quale si perde l'interesse una volta terminata, è stato inserito un *Attack Mode* con cui è possibile potenziare il danno effettuato dai colpi del proprio personaggio affrontando una serie d'incontri. Caratteristica singolare di questa modalità è la possibilità di variare alcune condizioni di gioco scegliendo, per esempio, di sconfiggere l'avversario usando solo colpi speciali. I personaggi così modificati possono poi essere impiegati nel *Battle Mode*, in cui si può affrontare un avversario umano oppure controllato dalla CPU. Allo scopo di incentivare il giocatore a terminare più volte le modalità di gioco in singolo, è stata inclusa una galleria di immagini da

sbloccare accumulando appositi punti bonus: un'idea indubbiamente buona, soprattutto visto il pubblico a cui è destinato **SSWR2**, guastata però dalla necessità di affrontare uno stupido sottogioco per ottenere le illustrazioni. Come se ciò non bastasse, le immagini sono costituite per la maggior parte dai disegni che appaiono dopo aver vinto un incontro in tutti i capitoli della saga e risultano quindi povere sia in originalità che in qualità grafica. Sempre tramite la galleria d'immagini è possibile sbloccare tre programmi per PocketStation, costituiti da due orologi dedicati a Nakoruru e Rimururu ed un *dungeon RPG* in soggettiva. Per essere un *fan service*, **Samurai Shodown Warriors Rage 2** è piuttosto povero di contenuti...

DELUSIONE TOTALE

Ciò che veramente delude di **SSWR2** è la scarsezza della meccanica di gioco: invece di evolvere quella dei capitoli precedenti, è stata rimaneggiata grossolanamente senza tener conto di fattori quali giocabilità e velocità di gioco. Mentre le tecniche di base sono state conservate praticamente intatte, i colpi speciali hanno subito un ridimensionamento in quanto a varietà e spettacolarità. Carenza ben più grave è il mancato aggiornamento del *gameplay* agli standard imposti dai picchiaduro più attuali. I difetti sopraelencati, uniti alla ridotta velocità del gioco, rendono gli incontri statici, noiosi e privi di tecnica. Insoddisfacente anche il comparto grafico, caratterizzato da personaggi privi di dettaglio e fondali dalle animazioni scattose, lontani dai fasti delle versioni bidimensionali del gioco. Gli unici elementi che si salvano dalla generale mediocrità del gioco sono la splendida colonna sonora, costituita come d'abitudine da brani orientaleggianti, le animazioni di alcuni personaggi e qualche sequenza in FMV.

Samurai Shodown Warriors Rage 2 è sicuramente un'esperienza da dimenticare da parte di SNK. Fortunatamente il prossimo episodio della saga verrà nuovamente realizzato nel buon vecchio 2D...

Diego Cortese

VOTO **70%**

I PAREGGI VENGONO RISOLTI CON UNA PROVA DI RIFLESSI.

VIENI A PROVARE
IN ANTEPRIMA
PLAYSTATION 2

CONSOLE GAMES

VENDITA VIDEOGIOCHI CONSOLE
Via Empolese, 36 • 51015 • Monsummano T. (PT)
Tel. (0572) 953618 • Fax (0572) 951864
Aperto la domenica

SCONTI FINO 70%

TUTTE LE NOVITÀ PER PLAYSTATION IN ANTEPRIMA
IMPORTAZIONE DIRETTA VASTO ASSORTIMENTO
DI ACCESSORI ED USATO A PREZZI ECCEZIONALI.

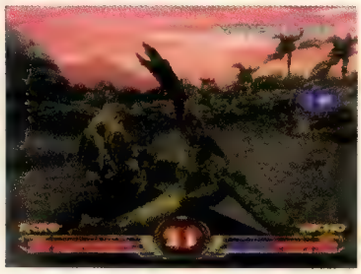
PlayStation

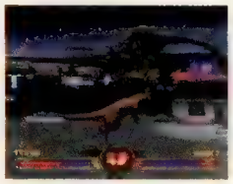
VIENI A TROVARCI NEL NOSTRO GRANDE NEGOZIO A SOLI 2 KM
DALL'USCITA AUTOSTRADALE DI MONTECATINI TERME DIREZIONE
MONSUMMANO T. - AMPIO PARCHEGGIO
ORARIO 9.30 - 13.00 / 15.30 - 20.00 CHIUSO IL MARTEDÌ

DA NOI SOLO GIOCHI ORIGINALI

WARPATH: **JURASSIC PARK**

"Infine è da tenere presente che le regole del decoro sono costrittive in tutto il territorio, al contrario di quelle della cortesia..." (*La vita quotidiana come rappresentazione* – E. Goffman)





Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Black Ops
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Picchiaduro

L'azione, in Warpath, si rivela ben presto troppo confusa per risultare godibile al meglio. Un lavoro di differenziazione degli attacchi avrebbe certamente contribuito a migliorare l'appetibilità della parte giocata...

QUANDO LA SOCIETÀ CIVILE, GODU-riosa triplice copia alla mano, riconoscerà il valore terapeutico della violenza digitale, il popolo del male otterrà gloriosa e sempiterna riabilitazione. Ma noi, con ogni probabilità, non ci saremo. Nel frattempo, alle legioni del Malvagio, non resta quindi che crogiolarsi clandestinamente con crisi epilettiche, temporanee perdite d'identità, fiumi di sangue in tonalità magenta e dosi di combattimento incuranti di qualsiasi posologia. In sintesi: al bando inopportune tachiaritmie e spazio alla violenza, la strada per il consenso sociale può attendere...

MEIN KAMPF...

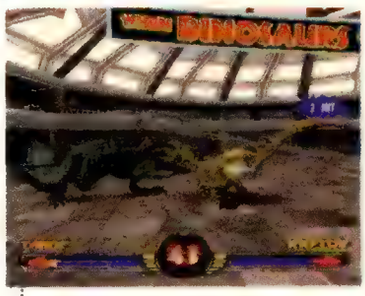
L'ultima opera di Black Ops, forte di una licenza di declinante richiamo, precipita su PlayStation e tenta l'approccio al picchiaduro in ottica giurassica, proponendo dinosauri ad alto coefficiente di devastazione nel ruolo di combattenti. La struttura del gioco, tradizionale & ortodossa, trova minimi motivi di approfondimento solo nella canonica e obbligatoria elencazione delle caratteristiche: 14 le belve a disposizione, altrettante le arene di gioco, 7 le modalità di combattimento (4 disponibili da principio) e poco altro. 4 modalità principali (*Arcade, Versus, Team* e *Survival*) si pongono come elementi portanti del gioco; 3 altre trascurabili possibilità, tra cui micro-variazioni riguardanti il gioco in singolo ed un consueto *Training*, arricchiscono una lista di *modes* fitta di scritte illuminabili ma poco entusiasmante in termini di differenziazione. Insomma: **Warpath** è un picchiaduro ad incontri. E basterebbe questo ad uso di descrizione. La dinamica stessa degli scontri, nonostante la (parziale) novità riguardante la presenza dei dinosauri, presta il fianco a fondati e non lusinghieri motivi di critica. L'immaginabile impossibilità di utilizzare colpi tradizionali risolve ad esempio nell'adottamento di un sistema di attacchi piuttosto alternativo, che si dimostra però essenziale e fondamentalmente privo di profondità. Solo quattro i tipi di attacco eseguibili (primario e secondario, a media o elevata potenza); basilari e canoniche le possibilità di salto, abbassamento, parata e spostamento laterale; una varietà d'azione sostanzialmente scarsa e priva di mordente strategico; poche e limitate combo o attacchi speciali a disposizione. Un incontro di *dino-fighting*, con questi presupposti, non può quindi che risolvere in indiscriminati martellamenti pulsantici ed in qualche attimo di inutile pensiero tattico, talvolta addirittura controproducente per l'esperto che, volendo impressionare il principiante, potrebbe invece ritrovarsi con un numero indefinito di zampe incise sulla faccia. Lo stesso sistema di controllo, semplice quanto si voglia, risente inoltre di un leggero e fastidioso "appesantimento" dei comandi, degno di un pluriquintaluto T-Rex ma poco apprezzabile in sede di concitato massacro. Qualche discreto spunto, invece, nel caso delle arene, arricchite in genere da qualche elemento interagibil-esplodibile e da piccole comparse di vario genere (cani, mini-sauri, imprudenti esseri umani), ottime per estemporanei snack e per il parziale reimbottimento della propria barra energetica. Per il resto il pensiero, splendidamente malvagio, non può essere che uno solo: anche alcuni tipi di videogioco meriterebbero l'estinzione...

LA VIA DEL MALE

La strada percorsa da Black Ops per la realizzazione di **Warpath** appare, dati alla mano, una scelta dettata da ferree ma discutibili regole di Economia & Marketing. La dispendiosa creazione di un buon picchiaduro lascia infatti lo spazio, in questo caso, ad un approccio diretto allo sfruttamento dei punti di forza della licenza, presumibile garanzia di un buon rapporto investimento/entrata netta. In **Warpath** si ravvisano così marcate carenze riguardo alla parte giocata vera e propria ma, di contro, un'apprezzabile attenzione riguardo ad altri elementi, quali la realizzazione tecnica o il reparto opzioni, con un livello generale che non stupisce ma rimane quantomeno discreto. I modelli poligonali dei dinosauri risultano, a conti fatti, ben realizzati e ben animati, abbastanza fluidi nei movimenti e dotati di *texture* di buon livello e in aggiornamento dinamico a seconda dei colpi subiti. Anche l'aspetto sonoro non delude, con effetti sonori vigorosamente animali e dimostrazioni auditive di violenza che riescono a rendere degnamente la possenza e la maestosità dei contendenti. Il già citato surplus di modalità di gioco, seppure poco prodigo in quanto a differenziazione, si somma inoltre ad un decente numero di opzioni, a poche e scadenti sequenze FMV e alla possibilità di usufruire di una sezione extra, denominata *Museum*, intuibilmente dedicata ad una determinata cerchia di appassionati. In questo caso la possibilità è quella di ammirare, su apposito piedistallo, i dinosauri protagonisti del gioco, apprenderne periodi di esistenza, albero genealogico e altri dati di varia natura, oltre ad ascoltarne opportune e splendidamente accessorie descrizioni. Giudizio ragionato: quarantacinque. Ovvero i secondi necessari al giocatore medio per illuminare opportuna icona di uscita e dimenticare il tutto. Per il resto poco altro rimane da aggiungere riguardo a **Warpath**. Il titolo EA è un gioco discretamente realizzato dal punto di vista grafico e sonoro, abbastanza "alternativo" per quanto riguarda l'approccio al genere e figlio di una licenza che potrà indubbiamente contare sui suoi proseliti, ma tutto questo affonda impietosamente di fronte alla generale precarietà e modestia della sua parte giocata. Un picchiaduro con poche pretese, privo di varietà e di risvolti tattico-strategici, presumibilmente non in grado di appassionare per il tempo sufficiente a sbloccare tutte le modalità ed i bonus nascosti. Perché consigliarlo ad un dino-maniaco o ad un cultore del martellamento dei tasti, rischiando così la denuncia (fortunatamente non ancora penale) per "dissennato & bastardo consiglio"? Troppo semplice trovare investimenti migliori, veramente troppo semplice...

Ivan Fulco

VOTO **55%**



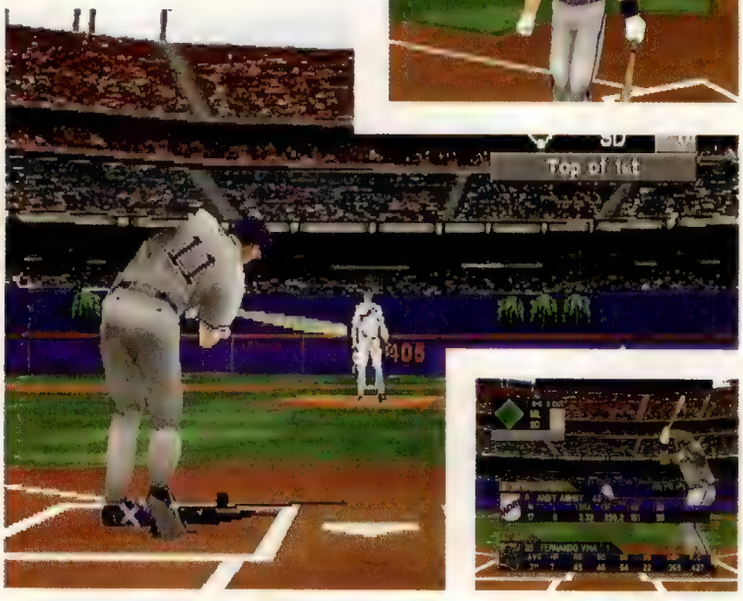
LE ARENE DI GIOCO RIPRENDONO LE AMBIENTAZIONI DEI FILM DI *JURASSIC PARK*. LA MAGGIOR PARTE DI ESSE, SEPPURE NON RICCHISSIME DI PARTICOLARI, RISULTANO GRAFICAMENTE GRADEVOLI...

Nomi, marchi, immagini e loghi citati appartengono ai legittimi proprietari.

BASEBALL 2000

Media battuta, volate di sacrificio... Se non avete problemi a comprendere questi termini, ecco un titolo adatto a voi...

Versione:	Europea
Casa:	Virgin
Sviluppatore:	Interplay
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo



BASEBALL 2000 RAPPRESENTA UN'INteressante novità per gli appassionati di questo sport tipicamente americano. i programmatori di Interplay hanno infatti sfornato un titolo in grado di unire una realizzazione tecnica curata in ogni particolare e una struttura di gioco semplice ma completa al tempo stesso. Grazie alle diverse opzioni che precedono un incontro è infatti possibile impostare una serie di parametri che aumentano o diminuiscono la complessità e il grado di realismo del gioco: se a livello *Pro*, per esempio, è necessario indirizzare la battuta per ottenere qualche risultato, abbassando la difficoltà sarà sufficiente la pressione con il giusto tempismo di un tasto per eseguire una battuta. In questo modo sia i giocatori alle prime armi che gli esperti del genere potranno trovare una sfida adatta alle proprie esigenze e alle proprie capacità senza rimanere frustrati (o delusi) da un metodo di controllo rispettivamente troppo complesso o semplice. Nella classica tradizione del baseball non mancano poi decine e decine di statistiche, più o meno utili, che accompagnano l'ingresso in campo dei vari giocatori e che possono essere analizzate a piacimento nelle fasi che seguono l'incontro; ovviamente solo i conoscitori di questa disciplina potranno apprezzare questo particolare e trarre interessanti indicazioni dai vari dati presenti. Rimane ora da esaminare la realizzazione tecnica, più che discreta sia per quanto riguarda l'accompagnamento sonoro che per la grafica; l'unico appunto che possiamo fare in questo settore è l'eccessiva ripetitività di alcune animazioni e intermezzi che precedono le fasi di battuta. Pregevoli invece le animazioni e i vari stadi, per un titolo che non mancherà di divertire tutti gli appassionati di questo sport.

Marco Ravetto

VOTO **80%**

Q*BERT

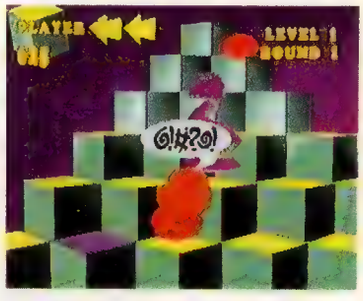
E' tornato Q*Bert, uno dei miti degli anni '80... Ma siamo sicuri che fosse proprio necessario?

Versione:	Europea
Casa:	Hasbro
Sviluppatore:	Atari
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Azione

FRA I GIOCHI PIÙ DIVERTENTI DEGLI ANNI '80 merita sicuramente un posto d'onore **Q*Bert**, titolo in cui, controllando uno strano essere (una specie di palla con piedi e proboscide), il giocatore doveva riuscire a cambiare il colore di tutti i cubi presenti sullo schermo. Per eseguire quest'operazione era necessario saltare su ogni singolo cubo, raccogliendo i vari potenziamenti presenti ed evitando di terminare fuori dall'area di gioco o di finire tra le grinfie di malvagi serpentelli. Gli elementi base di **Q*Bert** non hanno subito alcun cambiamento in questa nuova edizione che, fatta eccezione per un paio di particolari (come l'inquadratura che "zooma" in certe occasioni), può essere considerata una vera e propria conversione dell'originale. Giudicare questa scelta è francamente difficile, dato che la struttura di **Q*Bert** è ormai superata e dopo poche partite la mancanza di varietà comincia a farsi sentire pesantemente. A ben poco servono la presenza di un buon numero di livelli (quattro mondi suddivisi in sei livelli ognuno) e di tre diverse modalità di gioco (*Classic*, *Adventure* e *Head-to-Head*). Anche la realizzazione tecnica non brilla certo per varietà e qualità; facile quindi intuire come la nostra valutazione globale su **Q*Bert** non possa che essere negativa. Difficile trovare qualche valido motivo per l'aquisto di un gioco destinato esclusivamente ai videogiocatori più nostalgici e appassionati degli anni '80.

Marco Ravetto

VOTO **51%**



COVIAMO UNA CERTEZZA. RENDERE LA LEUCEMIA UN MALE SEMPRE GUARIBILE.

Il 7, 8 e 9 aprile cerca nella tua città le uova di Pasqua dell'AIL.

Dai il tuo contributo per sostenere la ricerca e la cura delle leucemie.

Se vuoi sapere quali sono le piazze con le uova dell'AIL chiama il numero 064402696

Sede Nazionale Via Ravenna, 34 - 00161 Roma - www.ail.it

c/c Postale n.46716007

AIL

ASSOCIAZIONE ITALIANA CONTRO LE LEUCEMIE

ONLUS

TRENT'ANNI DI ATTIVITÀ

SOTTO L'ALTO PATRONATO DELLA PRESIDENZA DELLA REPUBBLICA ARMANDO TESTA SI RINGRAZIA L'EDITORE CHE PUBBLICA GRATUITAMENTE QUESTO ANNUNCIO

supertrix

a cura di Erik Pede

CHOCOBO RACING

CLASSE BAHAMUT

Selezionate la modalità *Grand Prix* e arrivate primi in ogni livello per ottenere le relative corone. Collezionate tutte le corone delle classi *Chocobo* e *Behemoth* (non dimenticate il tracciato di **Final Fantasy VIII**!) e potrete gareggiare nella classe *Bahamut*.

TRACCIATI SPECULARI

Ottenete tutte le corone della classe Bahamut nella modalità *Grand Prix* (ricordando sempre di vincere anche sul tracciato di **Final Fantasy VIII**) per sbloccare l'opzione relativa alla versione speculare delle piste.

PERSONAGGI SEGRETI

Completate la modalità *Story* tre volte per ottenere il primo personaggio segreto. Da questo momento ogni ulteriore completamento della suddetta modalità *Story* vi permetterà di prendere il controllo di un nuovo pilota, che andrà selezionato portando il cursore su Squall e premendo i pulsanti indicati tra parentesi.

Terzo completamento:	Cid (L1)
Quarto completamento:	Mumba (L2)
Quinto completamento:	Cloud (R1)
Sesto completamento:	Cactrot (R2)
Settimo completamento:	Aya Brea (L1 + L2)
Ottavo completamento:	Chocobo SD (R1 + R2)
Nono completamento:	Nave volante Iben (L1 + R1)
Decimo completamento:	Jack (L2 + R2)

RAINBOW SIX

APERTURA DI TUTTE LE PORTE

Inserite la pausa, tenete premuti i tasti L1 e ● e spingete in sequenza i pulsanti ●, ■, ●, ✕, ●, ■, ▲.

TUTTE LE MAPPE

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto il tasto L1 e inserite la combinazione ✕, ●, ■, ●, ▲, ●, ✕.

ENERGIA AL MASSIMO PER TUTTO IL TEAM

Inserite la pausa, tenete premuto il pulsante L1 e spingete in sequenza i tasti ●, ●, Croce, ●, ●, ✕, ■, ■.

OSTAGGI INVULNERABILI

Mettete nuovamente il gioco in pausa, spingete L1 e tenetelo premuto mentre inserite la sequenza ●, ●, ■, ▲, ✕, ●, ✕, ●.

MUNIZIONI AGGIUNTIVE

Inserite la pausa, tenete premuto il tasto L1 e spingete in sequenza i pulsanti ●, ●, ●, ●, ✕, ▲, ✕, ▲.

SEQUENZA FINALE

Per avere accesso alla sequenza finale mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e spingete in sequenza i tasti ●, ●, ■, ●, ●, ●, ●, ●. Questa combinazione, al contrario delle altre, può essere inserita anche sul menu principale.

40 WINKS

AZZERAMENTO DELLE VITE

Inserite la pausa in qualsiasi momento, tenete premuto il tasto SEL e spingete in sequenza L1, ↑, →, L2, ↑.

TUTTE LE CHIAVI

Mettete il gioco in pausa una volta giunti nella House Hub, tenete premuto il tasto SEL e inserite la sequenza ●, L1, L2, L1, L2. Tutto qui: semplice e indolore.

TUTTI I WINK

Rimanete ancora una volta nella House Hub, inserite nuovamente la pausa, tenete premuto il tasto SEL e spingete in sequenza la croce direzionale verso ←, ↓, →, →, →.

AZZERAMENTO DELLE Z

Mettete il gioco in pausa (qualsiasi locazione andrà bene), tenete premuto SEL e spingete in sequenza →, L1, ↑, R1, L1.

AZZERAMENTO DELLE LUNE

Inserite per l'ennesima volta la pausa, senza curarvi della locazione in cui vi trovate, e spingete in sequenza i tasti ↑, L2, ←, R2, ← tenendo premuto il pulsante SEL.

NBA LIVE 2000

GIOCARE COME MICHAEL JORDAN

Sconfiggete Michael Jordan nella modalità *One-On-One* al livello di difficoltà *Superstar* (un compito piuttosto semplice, nonostante le apparenze) per aggiungere Sua Maestà alla lista dei giocatori liberamente selezionabili.

GIOCARE COME ISAIAH THOMAS

Rubate almeno 15 palle in una partita al livello di difficoltà *Superstar* per rendere disponibile l'ex-giocatore dell'Università di indiana e dei Detroit Pistons sulla schermata *Roster*.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

SALTO DEL LIVELLO

Posizionate Lara con il viso rivolto esattamente a nord, entrate nella schermata dell'inventario ed evidenziate la voce *Load*. A questo punto premete contemporaneamente i tasti del pad L1, L2, R1, R2 e spingete la croce direzionale verso l'alto. In caso di corretta esecuzione del trucco, l'uscita dalla schermata dell'inventario vi farà saltare con tutta tranquillità il livello in corso.

TUTTE LE ARMI

Voltatevi nuovamente verso nord, tornate sull'inventario, portate il cursore sul kit medico più piccolo, premete contemporaneamente i tasti L1, L2, R1, R2 e spingete la croce direzionale verso l'alto. Uscite dall'inventario, rientrate e vi ritroverete in possesso di tutte le armi e di un set di munizioni illimitate. Attenzione, però, perché il trucco non funziona nel corso dei primi due livelli di allenamento e non permette di avere il mirino laser, che va obbligatoriamente prelevato ad Alessandria.

TUTTI GLI OGGETTI

Fermatevi per la terza volta con gli occhi rivolti a nord, aprite l'inventario, posizionatevi sul kit medico più grande, premete contemporaneamente i tasti L1, L2, R1, R2 e spingete la croce direzionale verso il basso. Abbandonate la schermata dell'inventario e poi accedetevi nuovamente per entrare in possesso di tutti gli oggetti relativi al livello in corso, chiavi comprese.

DOV'È IL NORD?

Puntare il naso di Lara esattamente verso nord è più facile di quanto si possa pensare. Basta trovare un blocco rivolto verso questo punto cardinale (utilizzate la bussola per aiutarvi) e poi arrampicarvisi per posizionare la procace archeologa nel modo richiesto dall'esecuzione dei trucchi.

FORMULA 1 '99

TRACCIATO AGGIUNTIVO

Completate vittoriosamente la modalità *Grand Prix Championship* al livello *Easy* per rendere disponibile il tracciato bonus Monaco Nights nella sezione Single Race.

MODALITÀ SAFETY CAR

Inserite la *password* SAFETY al posto del vostro nome sulla schermata dei punteggi massimi per abilitare la modalità segreta *Safety Car*.

MEDAL OF HONOR

MODALITÀ ALTERNATIVA

Inserendo la *password* CAPTAINDYE l'energia del vostro soldato verrà conservata nel passaggio tra un livello e l'altro invece di essere completamente ripristinata all'inizio di ogni nuova missione. Affrontando il gioco dopo aver abilitato quest'opzione segreta potrete seguire percorsi differenti da quelli abituali; tali percorsi vi porteranno, tra l'altro, a sbloccare alcuni dei personaggi nascosti per la modalità *multiplayer*, tra cui il ferocissimo Velociraptor.

INTERNATIONAL

a cura di **Matteo Bittanti**

feedback

mbittan@tin.it

rumoriconsigliati

dj spooky vs. scanner **the quick and the dead**
easy Mo Bee **now or never: odyssey 2000**
clinton **disco and the halfway to discontent**
aavv **the virgin suicides o.s.t.**
d'angelo **voodoo**

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

AMERICA'S MOST WANTED

MARCH

Prosegue la rubrica più discussa di **Super PlayStation Console**, pur essendo il suo autore ormai trasmigrato in quel di San Jose, California. E prosegue con un'edizione "particolare" di **MBF Today**, in cui viene esaminata la natura della rubrica stessa, nonché la relazione fra videogiochi e cinema (e musica, e letteratura...).

mbfmail

Riceviamo e volentieri pubblichiamo:

Quest'*e-mail* è inviata in duplice copia: una all'indirizzo di **PlayGround** e l'altra a MBF, che è il diretto interessato. Argomento di questa mia è la rubrica **MBF Today**: il mio personalissimo parere è che siano 2 pagine buttate via. Punto. Alcune cose sono interessanti: ad esempio quei box dove prendi per il sedere le riviste di vg, i loro modi di recensire gli stessi, o ancora le *software house*. Ironico e intelligente: bravo.

Ma il resto... chi se ne frega dei telefilm che realizzano in America, e che tra l'altro uno potrebbe guardarsi solo se ha una parabola. Mica tutti ce l'hanno: io, ad esempio, no. Ma poi, cosa c'entrano con i vg? Niente.

E tutto quello sproloquio su *eXistenZ*? Ma dai, stesso discorso:

1) Non è il luogo adatto, perché in fondo, *eXistenZ* è un film che ha come tema i vg. Allora perché non recensisci anche tutti gli altri film che parlano o che sono tratti dai vg ? O gli *anime* tratti da vg? Perché limitarsi ad una sola pellicola? Un consiglio: prova a mandare qualche pezzo a *Ciak*, magari ti prendono. ;)

2) Il dialogo tra Rushdie e Cronenberg: inutile. Dei due quello che ha la conoscenza maggiore in ambito videoludico è Cronenberg, il quale ha fatto (così è scritto nelle note) qualche partitina a **Mechwarrior** e a **Myst**: figurati cosa ne può sapere di vg. O Rushdie, che i vg li ha visti solo in fotografia. Questi 2 ne sanno di vg come io posso saperne di astrofisica. Ma almeno io ho il buon senso di stare zitto e ascoltare, quando gli altri parlano di astrofisica.

Questa citazione è servita soltanto per puntualizzare, da parte tua, cose già note a chiunque abbia un po' di esperienza con i vg (praticamente il lettore medio di **SPC**), e a fornire una valvola di sfogo al tuo immenso ego.

Vogliamo poi parlare dello stile di scrittura? Evoluto, certo, complesso... ed arzigogolato quanto basta per permettere a buona parte dei lettori di non capirci una forca. Dai, mi sembra di leggere il mio libro di sociologia... Smettila di tirartela, MBF! Piantala di fare l'alternativo a tutti i costi ed usa i paroloni ad effetto solo quando vogliono effettivamente dire qualcosa, e non tanto per far vedere che hai una laurea.

Ultima cosa: Visto che dispensi anche consigli musicali, ti dò i miei "rumori consigliati".

- Pearl Jam: *Ten*
- Manowar: *The triumph of steel*
- Maison Ikkoku: *Best selection*
- Macross Plus: *Original soundtrack plus - for fans only*

Spero che queste mie puntualizzazioni non ti abbiano offeso. Se così fosse, chiedo scusa. Però, la domanda fondamentale è: se tutti i vostri collaboratori creassero una rubrica per parlare di quello che più li aggrada, cosa ne verrebbe fuori? Non certamente una rivista di vg. Saluti. ^__^

Carlo Solari
<ilciccio>

Caro Carlo detto "il Ciccio",
innanzitutto grazie per il *feedback*. Il tuo dis-senso mi dà modo di chiarire il senso/non-senso di **MBF Today**, ancora una volta, di dare sfogo al mio immenso (l)ego *mindstorms*. No, non vi svelerò il senso della vita, almeno in questa puntata, ma non mi sembra una buona ragione per girare pagina.

Prima di tutto vorrei aprire una piccola parentesi. Rendervi partecipi dei miei deliri, aprire il passaggio che conduce direttamente nella mia mente contorta ed essere Matteo Bittanti per quindici minuti. Fornirvi non tanto un presupposto, quanto una pre-supposta, da inumidire prima dell'uso. E sia: credo che le convenzionali riviste di videogiochi abbiano fatto il loro tempo. *Bada-bim, bada-boooom*. Per "convenzionali" intendo riviste che privilegiano l'aggiornamento sulla riflessione, la notizia "nuda e cruda" sul *divertissiment*... Uno dei motivi risiede nel fatto che, sul piano puramente informativo, la rete non solo è più efficiente ma è anche più economica rispetto alla rivista. Attenzione zabaglione: non sto affermando che le riviste di videgiochi siano prossime all'estinzione e che faranno la fine dei dinosauri (leggi: le vedremo presto in un film di Spielberg). *Au contraire*... Sono tuttavia convinto che sopravviveranno solo quelle che saranno in grado di cogliere le mutazioni in atto e modificare radicalmente formati, linguaggi e contenuti. *Adapt and conquer*, 50% T'su Zun, 50% Westwood Studios. Esempio: la radio non e' morta dopo l'introduzione della televisione, ma ha dovuto necessariamente ridefinire le sue funzioni e i suoi spazi: da medium a fruizione prevalentemente famigliare – non a caso veniva collocata per lo più in soggiorno – la radio è diventata un medium personale ed individuale, trasportabile: è finita in cucina e nelle camerette, si è moltiplicata e rimpicciolita, ha lasciato la casa per accompagnarci nei nostri spostamenti quotidiani, ha invaso la nostra macchina e le nostre tasche... Stanno avvenendo analoghe e altrettanto drastiche trasformazioni nel settore editoriale. Da medium essenzialmente informativo, la rivista *off-line* probabilmente diventerà un mezzo di intrattenimento ed approfondimento, complementare alla controparte *online*, aggiornata in tempo reale o quasi. E fino a quando non avremo tutti una linea DSL, l'importanza di extra (?) quali CD-ROM con demo e/o programmi continuerà ad essere cruciale. In ogni caso, la parola d'ordine per non soccombere è: diversificazione.

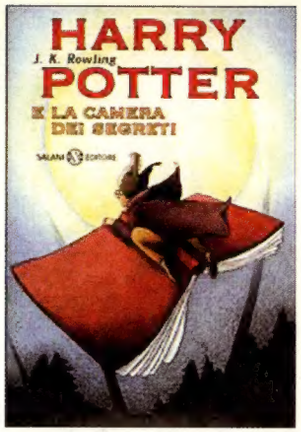
In secondo luogo, stiamo assistendo ad una profonda trasformazione nel modo in cui ci relazioniamo al divertimento elettronico. Nel bene o nel male, l'industria dei videogiochi appare sempre più interconnessa alla grande macchina dell'intrattenimento. Mi pare significativo, a questo proposito, che i principali siti americani dedicati ai *videogames* abbiano aper-

to - per non dire spalancato - finestre su dimensioni contigue, come *showbiz*, cinema, televisione, fumetti... Un solo esempio: www.dailyradar.com, l'erede di *next-generation.com*. Da bravo *flaneur* post-metropolitano cresciuto alla scuola del Gran Mogol, propongo mensilmente percorsi, itinerari, escursioni all'interno di quel giga *shopping center* che è l'industria dell'intrattenimento. Sottolineo con lo stabilo boss alcune delle implicazioni legate al fenomeno videoludico, affrontandolo da differenti angolazioni. Premi il tasto "B" per cambiare inquadratura, *you know*. Questo, in poche parole, il senso/non senso di **MBF Today**. Due pagine buttate, certo. Ce ne vorrebbero almeno sei...

Gotcha!

...Fermi fermi, dove state andando, non ho mica finito. Dunque, stiamo vivendo una fase importante dell'evoluzione dei videogiochi: l'innovazione tecnologica da una parte e i miglioramenti di carattere narrativo dall'altra stanno contribuendo a ridefinire la natura stessa di un medium che ha ormai quasi quaranta e passa anni sulle spalle. Il videogioco si avvia a diventare una forma di comunicazione estremamente complessa, dotata di statuto e linguaggio autonomi e fruito da un'utenza sempre più esigente. *Link* ad *eXistenZ*. Il fatto che uno dei più interessanti registi in circolazione abbia scelto il videogioco come oggetto di indagine e riflessione è, a mio avviso, quantomeno significativo e meritevole di un approfondimento. *eXistenZ* sta ai *videogames* come *Videodrome* alla televisione: cibo per la mente. E ancora: *eXistenZ* sta agli anni novanta come *Videodrome* agli ottanta... Qui non stiamo parlando di *Mortal Kombat: the Movie* o di *Super Mario Bros* ciccio bello... Hai ragione: Cronenberg non è stato l'unico regista ad aver affrontato il tema dei videogiochi. Tuttavia credo che l'autore di *Crash* sia riuscito, meglio di ogni altro, a cogliere l'essenza del videogioco, ergo l'approfondimento era di punizione, pardon rigore. Cosa c'entra con i videogiochi? Tutto. Niente. Se è per questo, nemmeno **Pepsiman**...

Già che ci sono, aprirei un'altra finestra. Giusto per far circolare l'aria. Ci sono film che adottano strategie diegetiche proprie della simulazione elettronica pur trattando temi tutt'altro che ludici. Esempio. I videogiochi sono estremamente ripetitivi: per raggiungere gli obiettivi prefissati, in molti casi il giocatore deve eseguire correttamente un set di azioni e di movimenti sempre identici, in contesti apparentemente differenti. Ci siamo? Bene, prendiamo *Lola Corre* (*Ren Lola Ren*, 1998) e *Ricomincio da Capo* (*Groundhog Day*, 1993), splendide metafore dell'atto stesso del videogiocare. In *Ricomincio da Capo*, Bill Murray e' Phil, un cinico reporter televisivo che, per motivi imprecisati, è costretto a rivivere una fredda giornata invernale in una sperduta cittadina della Pennsylvania *over and over*. La giornata di Phil è strutturata secondo un *pattern* regolare: l'incontro con l'ex compagno del liceo, Ned, le riprese nel parco, il tentativo di seduzione della collega Rita (Andie McDowell) etc. Il "gioco" in cui Phil si ritrova suo malgrado coinvolto si conclude solo quando Phil ha "espiato le sue colpe". Lasciamo perdere la morale del film. Pensiamo invece alla strategia narrativa: in *Ricomincio da capo* ritroviamo alcune delle marche di riconoscimento proprie dei videogiochi (tempo prefissato per portare a termine degli obiettivi, evitando una serie di ostacoli, pena la ripetizione dell'intero "livello"), in altre parole, il film riprende – inconsapevolmente, forse – un modello di narrazione tipico del medium elettronico. *eXistenZ* si spinge ancora più in là, perché delinea un futuro del divertimento elettronico in cui il gioco è sempre meno ripetizione e sempre più esplorazione di scenari simulati che, almeno apparentemente, si sviluppano a prescindere dalle azioni del giocatori (si pensi a **Shen Mue** di Yu Suzuki, ma anche a **Munch's Oddysee**, si spera). Cronenberg ha tentato inoltre di imitare la multiformità narrativa propria dei videogiochi opposta alla struttura sostanzialmente lineare del cinema stesso. *eXistenZ* è una rilettura in termini quasi huizinghiani (vedi *Homo Ludens*) dell'agire e dell'essere ("existenz" in tedesco significa appunto "esistenza") in quanto tale. Scusa se parlo tanto di cinema... O di libri. O di musica... Chiamala "deformazione professionale": i miei interessi e la mia passione per la comunicazione *tout court* mi spingono a collegare intermedialmente contenuti solo apparentemente differenti, a trovare corrispondenze. A linkare, mettiamola così. Non a caso sono un fan di James Burke. E' per questo motivo che – pur adottando differenti registri – cerco di mantenere un approccio il più possibile olistico. Se proprio devo dirla tutta, mi piacerebbe che ogni collaboratore di **Super PlayStation Console** potesse avere un suo spazio all'interno della rivista per trattare altri temi correlati al *leit motiv* videoludico. Penso che verrebbe fuori un *collage* di idee tutt'altro che banali. Sono anni che chiedo a Diego di aprire uno spazio dedicato agli *anime* e ai *manga*, per esempio... "Cosa verrebbe fuori"? Bella domanda. Certamente non una rivista di videogiochi "tradizionale". Ma quante sono le riviste di *videogames* "tradizionali" là fuori? Fin troppe. Per quanto riguarda la parabola, a meno che consideri i miei sproloqui mensili intrinsecamente spirituali non credo di poterti aiutare. Schezi a parte (?): prima o poi le antenne paraboliche saranno allegate alle riviste di *videogames*. Nel frattempo posso darti qualche buon motivo per installarne una. E poi c'è sempre la speranza che i telefilm americani arrivino anche in Italia, no? Guardare al di fuori del cortile ogni tanto non fa mai male.



Per quanto riguarda il frammento di dialogo tra Cronenberg e Rushdie, il mio intento era mettere la pulce nell'orecchio a tutti e venticinque i lettori che seguono questo spazio. I videogiochi sono in fondo dei semplici rompicapo oppure rappresentano una nuova forma di narrazione, mediata dalla tecnologia? Argomenti, please: non date mai niente per scontato. Sul *New York Times* del 27 gennaio scorso, William Safire – interrogandosi sul successo della trilogia di Harry Potter – osserva che questi romanzi *"hanno avuto il merito di avvicinare molti ragazzini ai piaceri della lettura, salvandoli dall'influenza negativa dei videogames"*. I videogiochi non sono narrazione, dunque? Potter (e J.K. Rowling) sull'altare, PlayStation nella polvere? E poi, Steven Spielberg girerà questo benedetto film su Potter (visto che c'entrava, in qualche modo)? Chi lo sa. Chi se ne frega. Il punto è che per ogni Rushdie che liquida i giochini c'è sempre qualche altro scrittore illuminato che ne intuisce le grandi potenzialità. Un solo esempio: Marc Laidlaw. Suona qualche campanello? Ma certo, e' l'autore del brillante *Famiglia Nucleare* e di un'altra mezza dozzina di titoli fantascientifici mai pubblicati in Italia. Ebbene, il nostro lavora per Valve in veste di *game designer* e sceneggiatore. Il suo primo progetto si intitola, **A-Live**... No, **Full-Dead**... **Half-Life**, forse? Beh, qualcosa del genere... L'industria dei videogiochi negli States vale 7.4 miliardi di dollari. L'industria editoriale supera i 20... Questo cosa vuol dire? Tutto. Niente. *Whatever*.

Bottom line: compartimenti stagni TIRED, vasi comunicanti WIRED.

Infine: i paroloni. Ok, ognuno ha le sue perversioni. A proposito di sociologia... Ci sono due tipologie di esseri umani: quelli che amano la matematica e quelli che la odiano. Io appartengo a questa seconda categoria... Siccome la trigonometria mi ha sempre fatto venire il latte alla ginocchia, anziché giocare con i numeri, mi diletto con le parole. Da Scarabeo alla tastiera del PC, il passo è stato breve. Lo so che sono grande e dovrei fare la persona seria, ma proprio non ci riesco. Sto tuttavia pensando di affiancare alla versione full di **MBF Today** anche quella *light*, con la margarina al posto del burro. Ecco un'anteprima:

VERSIONE "LITE" (parla come mangi™)

Secondo il mio modesto parere credo che I videogiochini mi sconfirerano un casino specie quelli che picchi il tuo amico con la combo io quando gioco a tekken due mi viene il pisello duro quasi come quando ci sono le veline tutte scosciate che ballano col gabibbo oppure la barale che per me è una manza totale e c'ha due tette così. Con la play io ci gioco tantissimo ma mio padre poi s'incazza perche' non faccio più i compiti e allora mi prende a cinghiate e non posso più sedermi di fronte al grundig per tipo due giorni (a volte tre) ed è tremendo devo stare in piedi e giocare col volume a zero sennò sono guai per me e mi imbruttisco tutto d'un tratto. Adesso vado perché mi è arrivato resident evil cinque che ho preso masterizzato da tonino solo diecimila lire

LA NARRAZIONE VIDEOLUDICA DIVENTA SEMPRE PIÙ COMPLESSA. SHEN MUE È SOLO UN'ANTICIPAZIONE DI QUELLO CHE CI ASPETTA...

HALF-LIFE HA SETTATO NUOVI STANDARD NARRATIVI PER I *COMPUTER GAMES*. QUANTO HA CONTATO L'APPORTO DI UNO SCRITTORE COME MARC LAIDLAW?

primo piede

Primo Piede - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **SPC** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO i seguenti giochi (versione PAL, originali e in perfette condizioni) per PlayStation: **Vigilante 8** (£35.000), **Ace Combat 2** (£30.000), **Command & Conquer: Red Alert** (£35.000), **Warcraft 2** (£30.000), **Resident Evil** (£30.000), **Legacy of Kain: Soul Reaver** (£70.000). Vendo inoltre per N64 le cartucce **Golden Eye** (£50000), **Turok 2** (£70.000), **Jet Force Gemini** (£90.000). A chi acquista due titoli regalo **FIFA '98: Road to World Cup** o **NHL Face Off '97** per PlayStation.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 0522/658383 o allo 0338/1451944 e chiedere di Max.

VENDO in condizioni perfette e completo di scatola e libretto originali, il videogioco per PlayStation PAL **Formula 1 '99** a £50.000 non trattabili. Annuncio valido solo per il Nord Italia.
Per informazioni telefonare dopo le 21 allo 0536/845927 e chiedere di Simone oppure mandare un'*e-mail* all'indirizzo yeff83@libero.it

VENDO per PlayStation i seguenti giochi: **Silent Hill**, **Dino Crisis**, **Winning Eleven 3 Final Edition**, **Broken Sword**, **Syphon Filter**, **Monaco GP 2**, **Tenchu**, **Metal Gear Solid**, **WWF Warzone**. Tutti i giochi sono tenuti molto bene.
Per informazioni telefonare allo 0338/9834194 e chiedere di Maurizio oppure mandare un'*e-mail* all'indirizzo freezer@freedomland.it

VENDO per PlayStation i giochi **A Bug's Life** (£30.000) e **Mickey Mouse** (£20.000), usati un mese.
Per informazioni telefonare ore ufficio allo 02/96981101 e chiedere di Elena.

CERCO giochi preferibilmente in versione NTSC per Dreamcast, PlayStation, Saturn, Mega Drive, Super Famicom. Mi interessano in particolare per Mega Drive le serie: **Streets Of Rage**, **Golden Axe**, **Shinobi**, ma anche titoli stravecchi come: **Out Run**, **Super Hang On**, **Ghouls And Ghosts**, e altri. Cerco anche titoli per Nes e vecchie console come Master System, PC Engine, Neo Geo cartuccia, ecc. Il materiale mi interessa solo se è ben tenuto e a prezzi ragionevoli, no giochi pirata. Chiamare solo se interessati, esclusivamente ore pasti, allo 0338/4590428 e chiedere di Alfonso.

VENDO per PlayStation i seguenti titoli: **Riven: The Sequel To Myst** (5 CD), **Theme Hospital**, **Overblood** e **Duke Nuken 3D**.
Per informazioni telefonare allo 0874/63102 e chiedere di Walter.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli: **Alundra** (PAL) a £40.000, **Resident Evil 3** (JAP) a £70.000 e **Syphon Filter** (PAL) a £40.000. Prezzi non trattabili. Materiale originale ed in perfette condizioni. Spese postali a mio carico.
Per informazioni telefonare allo 0347/5883448 e chiedere di Laurent (ore serali).

VENDO per Sony Playstation i seguenti titoli in versione PAL: **Metal Gear Solid** a £59.000, **Tomb Raider 3** a £59.000, **Oddworld: Abe's Oddissey** a £45.000. Oppure scambio con: **Breath Of Fire 3**, **SaGa Frontier**, **Grandia** o altri RPG.
Per informazioni telefonare ore serali allo 0143/489254 e chiedere di Rosario.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Dark Messiah** (JAP a £45.000), **The Note** (PAL a £35.000), **Dreams** (PAL a £50.000), **Soul Of The Samurai** (JAP a £50.000), **Virus** (PAL a £45.000), **Ape Escape** (PAL a £50.000), **Septentrion - Out Of The Blue** (JAP a £50.000), **Legacy Of Kain: Soul Reaver** (USA a £50.000), **Metal Gear Solid Integral** (JAP a £70.000), **Treasures Of The Deep** (PAL a £55.000), **Echo Night** (JAP a £55.000), **40 Winks** (PAL a £55.000), **Kula World** (PAL a £50.000), **Devil Dice** (PAL a £50.000), **Clock Tower 2: The Struggle Within** (USA a £80.000), **Gex 3D: Return Of The Gecko** (PAL a 45.000), **Gex: Deep Cover Gecko** (PAL a £50.000), **Parasite Eve** (JAP a £70.000), **Parasite Eve** 2 (JAP a £119.000), **Bio Hazard: Dual Shock Version** (JAP a £100.000), **Bio Hazard 2: Dual Shock Version** (JAP a £110.000) tenuti in ottime condizioni (confezioni ed istruzioni originali incluse). Vendo inoltre guide strategiche **Resident Evil 2** (USA a £20.000), **Silent Hill** (USA a £20.000), tantissime riviste a prezzi bassissimi e accessori per PlayStation: guanto (*The Glove*, cassetta dimostrativa, istruzioni, scatola) a £65.000, joypad standard a £20.000 e *memory card* a £20.000.
Per informazioni telefonare allo 085/4152013 dalle 14.30 in poi e chiedere di Croft.

CERCO per PlayStation **NFL Gameday 2000** e **NCAA Football 2000**. Cerco inoltre per Dreamcast in qualsiasi versione: **NFL 2K**, **NBA 2K**, **Panzer Front**, **Langrisser Millenium**, **Virtua Striker 2**, **New Japan Pro Wrestling 4**, **Incoming** e molti altri anche in blocco.
Lasciare un messaggio sulla segreteria telefonica o inviare un SMS allo 0339/7234396 (Cristian).

VENDO per PlayStation i seguenti giochi (originali e PAL) e accessori: **ISS Pro**, **V-Rally 2**, **Aquanaut's Holiday**, **Rage Racer**, **Super Puzzle Fighter 2 Turbo**, **Bust a Move 2**, **Loaded**; da £20.000 a £35.000 cadauno. Volante Logic 3 per PlayStation/N64 con vibrazione interna a £50.000, Dual Shock Sony £30.000, joypad Sony analogico £25.000. In regalo con uno o più accessori una prolunga per pad.
Per informazioni telefonare (dalle 13 alle 14 e dopo le 19) allo 010/824492 e chiedere di Christian oppure mandare un'*e-mail* all'indirizzo playstikkio@libero.it

CERCO Nintendo 64 USA o PAL con i seguenti giochi: **Mario 64**, **Zelda 64** e **Banjo & Kazooje**. Eventualmente posso scambiarli con alcuni giochi USA e JAP per PlayStation. Annuncio sempre valido.
Per informazioni chiamare lo 0873/362941 o lo 0349/5723170 e chiedere di Alessandro oppure mandare un'*e-mail* all'indirizzo orsitti@tin.it

VENDO 2 giochi per PC: **Caesar 3** e **Falcon 4** a £50.000 cadauno. Entrambi i giochi sono interamente in italiano con scatole ed istruzioni perfettamente integre. Vendo inoltre joystick X36 + Throttle causa inutilizzo (ultimo modello della Saitek completamente programmabile e perfettamente funzionante) adatto per simulazioni aeree a £200.000 trattabili. Massima serietà. Spedizione in contrassegno e a carico del destinatario.
Per informazioni telefonare allo 0349/2547528 e chiedere di Alberto.

VENDO per Sony Playstation i seguenti giochi: **Soul Reaver**, **R-Type Delta** (PAL; L. 50.000 cad.), **Ridge Racer Type 4** (PAL; L. 40.000), **Philosoma**, **Resident Evil Director's Cut**, **Soul Blade**, **Wild Arms** (PAL; L. 20.000 cad.), **Resident Evil 3** (USA; L. 50.000), **Resident Evil 2**, **Silent Hill**, **Xenogears** (USA; L. 40.000 cad.), **Castlevania**, **Puzzle Fighter**, **Tomba!** (USA; L. 30.000 cad.), **Ace Combat 3** (JAP; L. 50.000), **Castlevania X**, **Einhander**, **Gran Turismo**, **Rival Schools**, **Thunderforce V** (JAP; L. 30.000 cad.), **Motor Toon GP 2**, **Rage Racer**, **Rockman 8**, Smash **Court** (JAP; L. 20.000 cad.). Spese di spedizione a carico del destinatario.
Per informazioni telefonare allo 0335/8356523 oppure mandare un'*e-mail* all'indirizzo fedemaz@tiscalinet.it

MULTI MEDIA PLANET VIDEO GAMES®

NEGOZI IN FRANCHISING

infoline 045 8044939

nuovo corner telefonia

STRADONE S. FERMO 11/A 37121 VERONA TEL 045 8009453

VIA SAN GIACOMO 10 VERONA TEL 045 585430

VIA NAPOLEONE I° 24 VERONA TEL 045 569848

VIA COL VIDEO S.PIETRO, IN CARIANO (Vr) TEL 045 6800535

VIA MONTENERO 1/A TREVIGLIO (BG) TEL 0363 305024

VICOLO CAMPANA 6 MANTOVA TEL 0376 223164

NUOVO PUNTO VENDITA

VIA MINGHETTI 2 LEGNAGO (VERONA)

IMMINENTE APERTURA DI NUOVI PUNTI VENDITA !!!

MULTIMEDIA PLANET DISTRIBUZIONE

ALL'INGROSSO PER RIVENDITORI

MAGAZZINO

CASH & CARRY

STR. S. FERMO 11/A VERONA

TEL 045 8009407 (4 LINEE)

fax 045 8044940

IL PIU' GRANDE CENTRO IN ITALIA PER LA DISTRIBUZIONE DI VIDEOGIOCHI

SONY PLAYSTATION - NINTENDO 64 - DREAMCAST - NEO GEO POCKET - GAME BOY - WONDER SWAN - GADGET - DVD - ACTION FIGURE - TITOLI EUROPEI E D'IMPORTAZIONE U.S.A.- JAP -

VENDIAMO ANCHE VIA INTERNET

www.mmplanet.it

VISITA IL NOSTRO SITO !!!

CON MULTIMEDIA PLANET

POINT

OGGI PUOI AVERE UN CORNER COI NOSTRI VIDEOGIOCHI NEL TUO NEGOZIO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

TEL 045 8009453

PARTNER UFFICIALE HELLAS VERONA

I NOMI E I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

EUROFASHION VERONA 045 582443

RESIDENT EVIL 3™
NEMESIS
AMARE E' UN PO' MORIRE
CAPCOM
EIDOS INTERACTIVE
18
PlayStation
localizzato in ITALIANO
HX HalifaX
www.halifax.it
PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS © CAPCOM CO., LTD. 1999 All Rights Reserved. Published under license by Eidos Interactive Limited.